

本期焦点：一个时代并未结束——谈比尔·盖茨的离去
售价6元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第272期
www.popsoft.com.cn
15
Beijing 2008
游戏迎奥运
——奥运题材游戏大观
奥运数码大讲堂
——奥运留影指南
P8
英特尔酷睿2 E7200
双核处理器
P87
《魔兽世界——巫妖王之怒》
死亡骑士初步接触
P113
《功夫熊猫》
全图文欢笑攻略
ISSN 1007-0060
15>
9 771007 006005


鹿鼎记
金庸
《鹿鼎记》
官网上线
LDJ.SOHU.COM
乖乖隆地咚！
七个老婆任你挑
搜狐
SOHU.com
Copyright © 2008 Sohu.com Inc. All Rights Reserved. 搜狐公司 版权所有



游戏动画人才急缺
上海大学启动培养工程

——即日起开始报名，限招90人！

游戏影视动画人才奇缺



前不久，权威的专业人才招聘网站一中华英才网发布了新一期的职场人气排行榜。 在榜单中，三维动画、游戏设计等职业仍是招聘热点。企业为游戏软件开发工程师、游戏动画设计师等职位开出的月薪高达8000元以上，对一些有经验的游戏设计人才甚至开出年薪20万元的高薪，仍是一将难求。 物以稀为贵，现在专业的游戏影视动画人才已经成为抢手货，游戏设计师、动画设计师已经成为年轻一代心目中的“金领”职业之一。

品牌领先源于不断进步

自2003年以来，上海大学成教学院与著名数字艺术教育机构CIA数码合作，用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的“最佳培训机构”和“最佳游戏动画师资奖”两项大奖，2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。“上大CIA”已成为国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。



实战案例培养 学习就业全程无忧

上大CIA的毕业学生不仅在游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在广告设计、多媒体制作、建筑效果设计等行业也倍受欢迎，上大CIA五年来培养的3000余名学生已成为上海、北京、广州等城市数字艺术行业的中坚力量，学员以其高技能水平受到游戏影视动画企业的青睐，就业率名列前茅。

上大CIA课程体系让学生在实战中掌握游戏动画开发中的各种实用技能，使学生能够胜任游戏企划、脚本、分镜、原画、角色设计、3D模型制作、场景制作、游戏动画、影视广告创意、游戏特效等工作。课程采用小阶段小作品，大阶段大作品的教学理念，学生在校期间，自己提出游戏企划案，自己设计游戏角色和场景并以团队合作方式完成作品整合，或实现影视动画作品或艺术短片的创作。上大CIA的案例式培养模式让学员可以学习就业全程无忧，搭建了从爱好者通往职业“金领”的捷径。

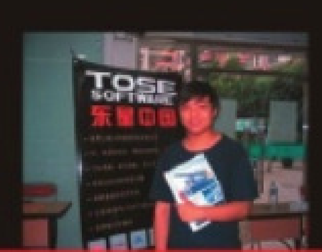


在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第26班将于2008年9月份开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，走读住读均可。凡高中以上，年满18岁的学员均可报名，额满即止。
报名电话：021－62539082
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。
详情可登录www.cia-china.com和www.shu.edu.cn/ad

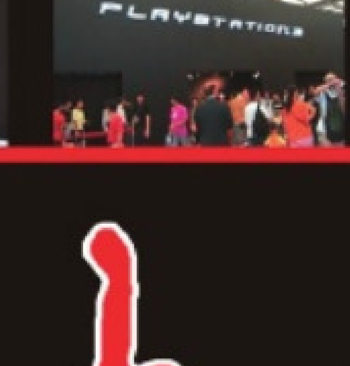













学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十六期班），有关事宜公告如下：

招生计划： **2008 年 9 月开学**

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住读）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。

详情请登陆：www.cia-china.com

特别提醒：上海大学两年制游戏影视动画研修班已同步招生，入学后可报读网络大专课程，技能学历双丰收！八月份开学，详情登陆:www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

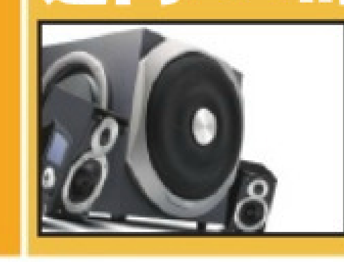
CONTENTS 目录

2008年第15期 总第272期

15
2008
本期推荐

新品初评

迈向2.1的极致
——漫步者S2.1 MK II多媒体音箱



目前最好的2.1多媒体音箱是什么样子呢？

实用软件

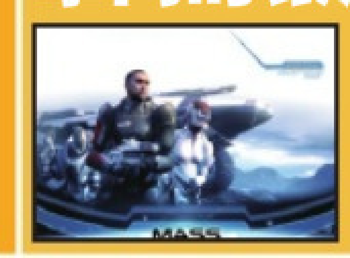
进步还是退步
——Vista SP1与WinXP SP3性能对比测试



两者间的性能对比究竟如何？实测才是用户选择Vista SP1或者WinXP SP3的唯一答案。

评游析道

掌间的银河
——漫谈《质量效应》与新一代太空RPG风潮



那是2008年初的某个夜晚。我戴上耳机，开始创建我心目中的银河游侠………

在线争锋

也看《劲舞团》的阴谋论



《劲舞团》和“辽宁女”事件的关系扑朔迷离，一款普普通通的网游为什么会成为这一事件的中心？我们也试图找到答案。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年08月01日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

乱花渐欲迷人眼

最近大事小事、奇事怪事真是层出不穷。国家大事咱们暂且不说，就这IT行业也是新闻多多。最轰动的当然是盖茨的退休，对此我就不再赘言，本期网络热点，冰河（注意，不是饼河。什么，你不知道谁是饼河，还是去“软盘”bbs.popsoft.com.cn看看吧）将有详细的报道和评论。如果认真读过我们关于山寨手机系列专题的读者，肯定对联发科不会陌生了，近日更传出联发科拟今年下半年推出山寨数码相机芯片，这也正是我们近期关注的焦点，详细的报道会在今年下半年推出。说到山寨货，现在真是铺天盖地，本期记者视点将视线对准了山寨网游。网游也山寨？一点不假，而且山寨得相当有趣，对于这方面我们的记者也在深入采访中，请稍稍等待，也许会有惊奇的发现带给大家。

游戏圈最近也很是活跃，特别是暴雪接连出手，可谓惊喜连连。先是《暗黑破坏神Ⅲ》官网上线（不过没有中文），并且披露了包括野蛮人和巫医两大职业的很多资料。接着又有《星际争霸Ⅱ》《巫妖王之怒》最新截图发出，很快《魔兽争霸Ⅲ》1.22补丁发布，简直就是一套漂亮的组合拳，确实把我们这些暴雪爱好者有些打懵了，相关的详细内容请大家关注本期和下期杂志的前线地带栏目。

当大家拿到这一期杂志的时候，估计2008北京奥运会的大幕也即将拉开了。很多人的注意力也许都将集中到奥运赛场，所以本期我们特别准备了“游戏中的奥运”这个专题来和大家分享。对于并不喜爱体育的人群，我们会在下期网络时代栏目带来奥运期间的非体育生活专题，希望能给你的生活带来更多情趣。大众软件的博客在新浪正式开通http://blog.sina.com.cn/popsoft，很多大软内部密文和制作花絮会在上面公开，欢迎大家常去看看。

更令我惊讶的新闻就是郑洁在温网上演绎的奇迹了，最后我们衷心祝愿中国的体育健儿在奥运会上再创佳绩。

King@popsoft.com.cn
完成于奥运前夕

下期预告

新品初评： ATI RADEON HD4850评测
实用软件： 浏览器横评
前线地带： 神作归来，暴雪大作三箭连发
攻城略地： 质量效应

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者			
云南	陆 飞	广东	陈学良
天津	姚红俊	山东	李一峰
湖南	伍远晨	安徽	严 敏
河北	张 楚	河南	陈 浩
江苏	白 珂	上海	孙 朋

评刊幸运读者			
江苏	朱海平	安徽	梁 超
山东	冯星光	江西	曾 辉
甘肃	王正韩	广东	黄嘉伟
北京	马克鑫	四川	朱云升
甘肃	孔 岩	福建	陈 杰

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



中端悍将
——英特尔酷睿2 E7200双核处理器

■晶合实验室 壹分

厂商：英特尔（Intel）　上市状态：已上市
售价：970元（盒装）　附件：样品不详
咨询电话：800-820-1100　推荐：主流装机用户

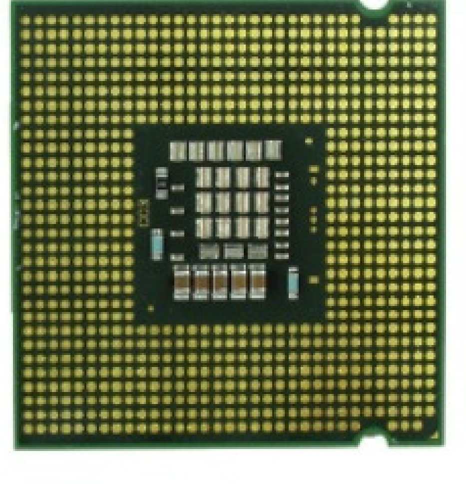
转向45nm制造工艺之后，英特尔在去年年底推出了第一款采用新制造工艺的处理器QX9650，随后于今年上半年推出了采用相同工艺制造的E8000系列双核处理器，高端产品线的工艺更新基本完成。采用新工艺的E8000系列很快获得了用户的好评，这极大地增强了英特尔的信心。于是近期推出了同样采用45nm制造工艺的E7000系列，用于取代日显老态的E4000系列，面向中端主流市场。

E7200是E7000系列中主频最低的一款，送测样品为ES版（工程样品），采用LGA775接口，基于Wolfdale核心，前端总线频率达到1066MHz，外频为266MHz，9倍频。可能由于是工程样板的缘故，在1.46版的CPU-Z中这款处理器的标称频率为2.53GHz，实际运行频率约为2.4GHz（267.3×9），核心电压为1.184V。E7200的两个核心分别拥有64kB一级缓存（32kB×2）和3MB三级缓存，并共享3MB二级缓存（E4000系列为2MB）。除了二级缓存容量提升了50%，E7000系列的二级缓存相联度也从E4000系列的8路提升到12路，这有助于提高二级缓存的命中率。

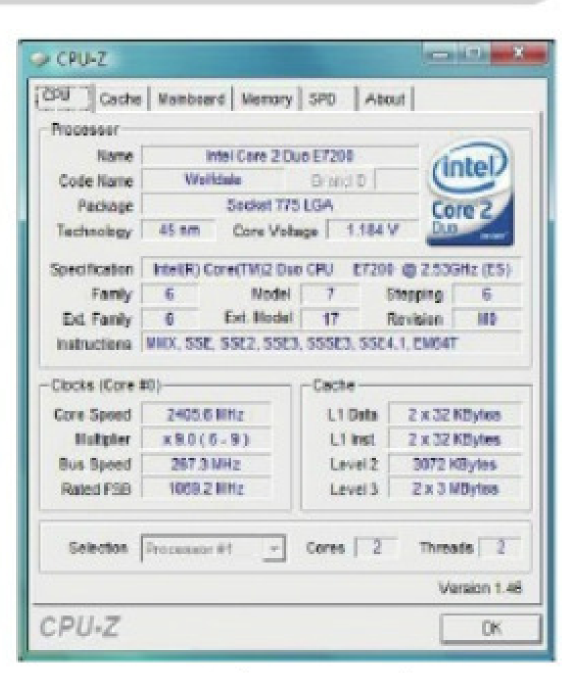
这款处理器支持MMX、SSE、SSE2、SSE3、SSSE3、SSE4.1多媒体指令集，并具备EM64T 64位运算指令集、EIST节能技术。为了提高性能，Wolfdale核心采用了与E8000系列相同的“超级流水线引擎”（Super Shuffle Engine）技术，能够提升SSE指令的执行效率，同时也引入了最新的SSE4.1指令集。

SSE4.1共新增47条指令，主要针对矢量图形运算、3D游戏加速、视像编码加速及协同处理加速动作。此外还增加了2个不同的32位向量整数乘法运算器，引入了8位“无符号”（Unsigned）最小值及最大值运算，以及16/32位“有符号”（Signed）和无符号运算，同时还改良了插入、提取、寻找、离散、跨步负载及存储等命令的执行效率，使处理器的向量化整数及单精度代码的运算能力得到提高。另外E7000的除法器设计也得到改良，能够在每个时钟周期内计算出4位商值，这种被称为“Fast Radix-16 Divider”的快速除法器性能比原先的设计提高了一倍。SSE4.1中还增加了串流式负载指令，可提高图形帧缓冲区的数据读取带宽，处理器每次获取的快取缓存行由8位提升到64位，并可保存在临时缓冲区内，理论上可有效提升视频/图像处理等功能以及图形处理器和中央处理器之间的共享数据应用效率。





E7000（左）系列底部元件布局与E8000（右）系列不同



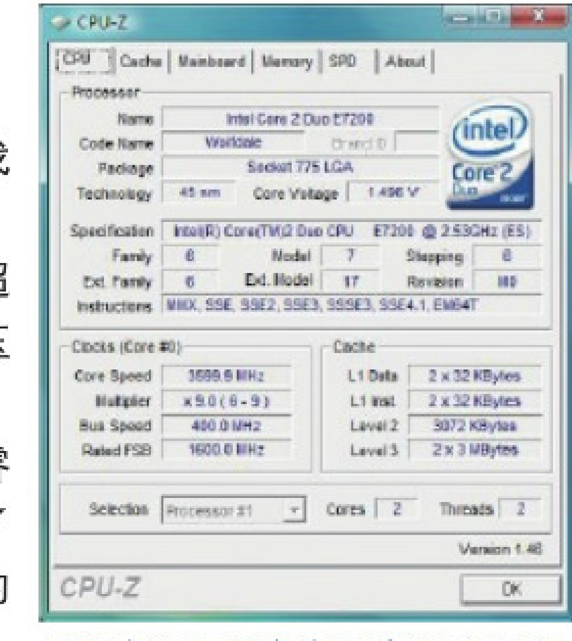
CPU-Z已经能够识别酷睿2 E7000系列处理器

由于采用了新的制造工艺，E7200所采用的Wolfdale核心在功耗控制方面表现不错，热设计功耗（TDP）与E4600（主频2.4GHz）一样为65W。在测试中我们发现E7200在发热量控制方面表现得很好，原先为E4000系列设计的散热器也能保证其稳定运行。另外现有的英特尔3系列主板芯片组（如P35、G33等）都支持E7000系列处理器，而较早的945、965芯片组在升级BIOS之后，也能支持。这些情况完全可以让打算升级的老用户放下心来。

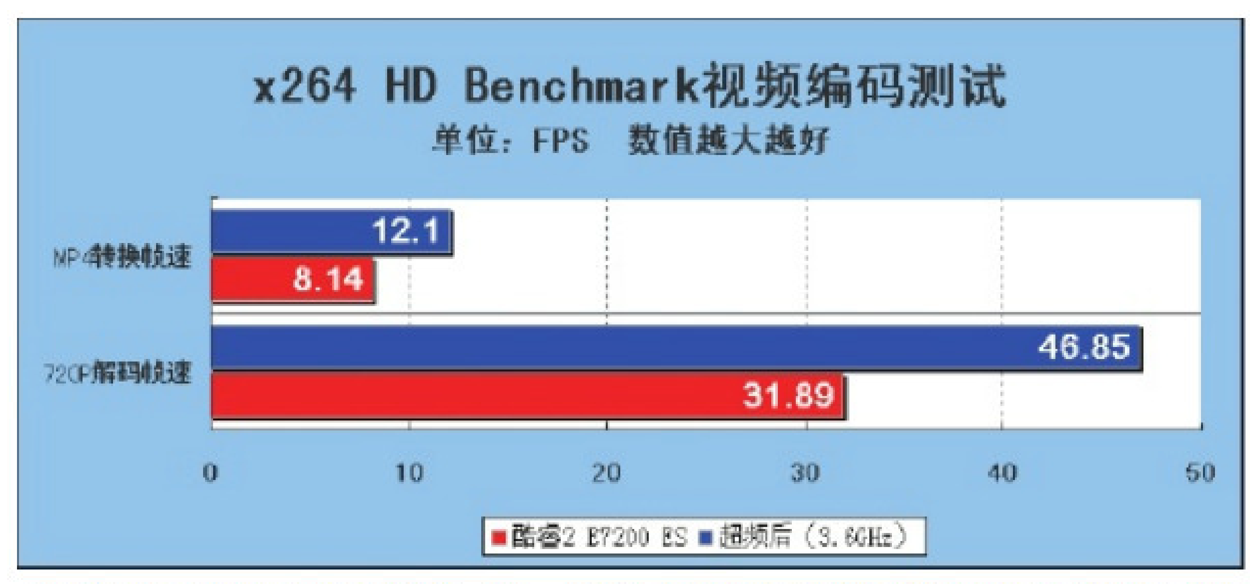
我们的测试平台由华硕Blitz Formula主板（英特尔P35芯片组）、ATI RADEON HD3650显卡、2条威刚DDR3 1333 1GB内存、迈拓MAXLine Ⅲ 250GB硬盘和额定功率450W的长城BTX-500SD电源组成。由于送测产品为工程样板，没有附带散热器，因此我们使用了华硕Chilly Vent Lux散热器。

操作系统选择了Windows Vista Ultimate简体中文版，采用PCMark Vantage测试系统整体性能，3DMark 05/06测试其在3D性能方面的表现，并单独截取这些项目中与处理器相关的子成绩。在处理器计算性能测试方面，我们采用WinRAR、Super π、Wprime、Deep Fritz 10和CINEBENCH R10来进行，x264 HD Benchmark用于测试处理器在高清视频编码和解码方面的性能。游戏测试方面，我们选择了《半条命2》、DOOM3和基于DirectX 10的游戏——《战争机器》《孤岛惊魂》。

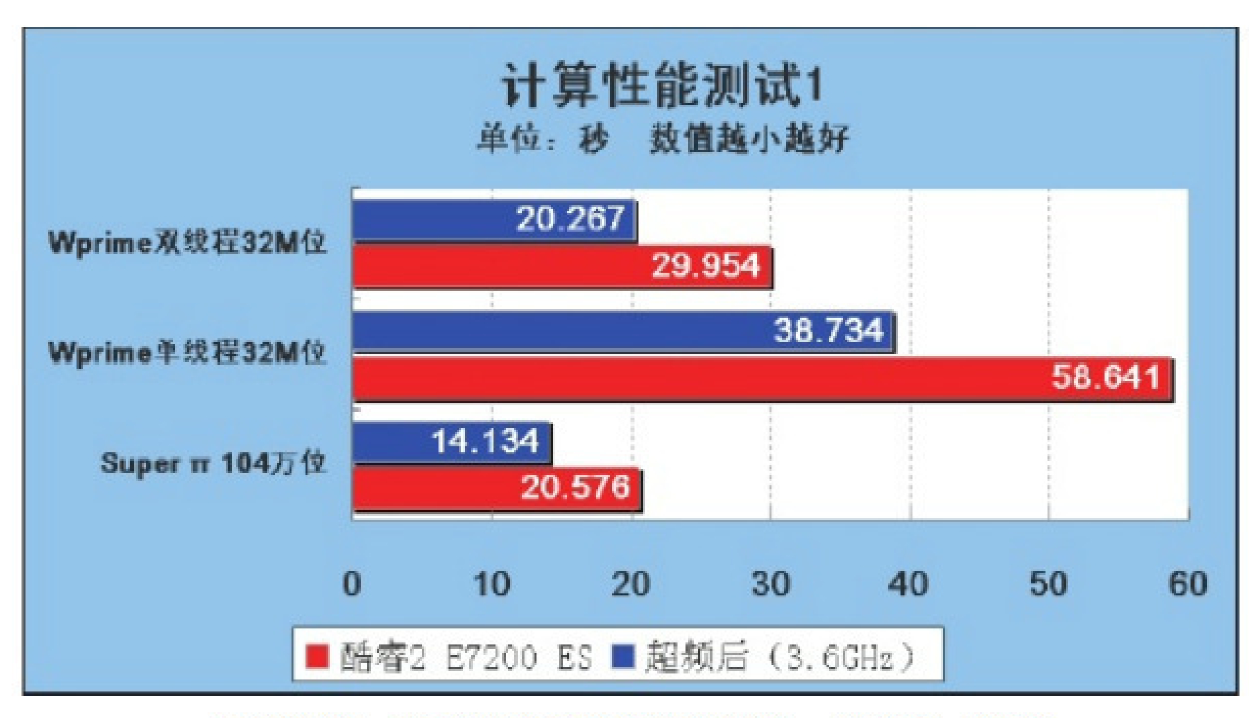
另外，我们还对这款处理器进行了超频尝试。经过简单的调试，当处理器电压设置为1.525V、北桥电压设置为1.71V、内存电压设置为2.3V时，我们将这款酷睿2 E7200的主频由默认的2.4GHz超到了3.6GHz（400MHz×9），并将超频后的性能成绩列出以供读者参考。



送测样品可以轻松超频到3.6GHz



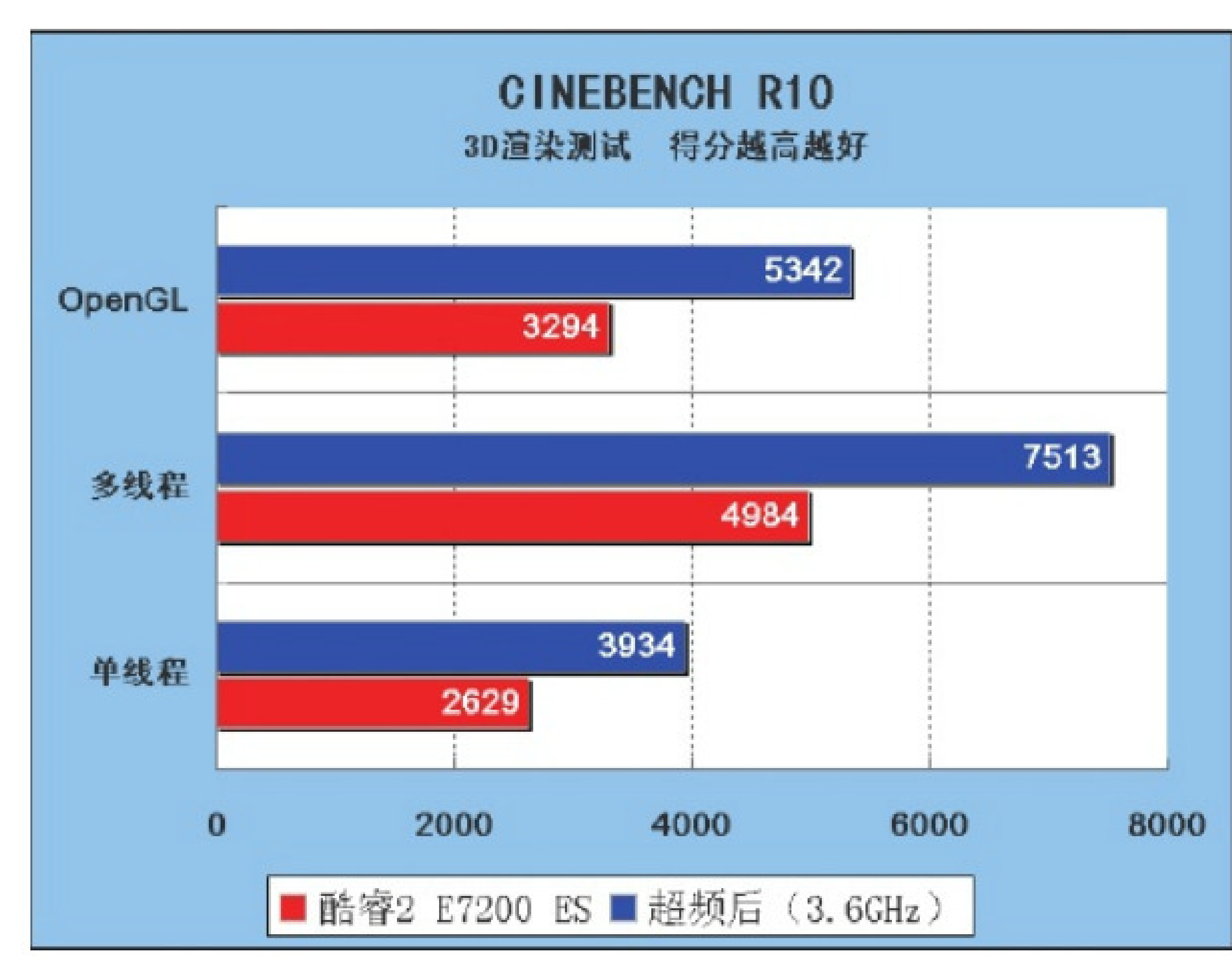
E7200在未超频前的成绩很一般，超频后解码和重新编码速度达到较好的水平



此类计算一直是英特尔处理器的强项，成绩令人满意



送测产品在这两个项目中的表现也很好，优于E4000和E6000系列的 产品，超频后的性能甚至超过了E8200



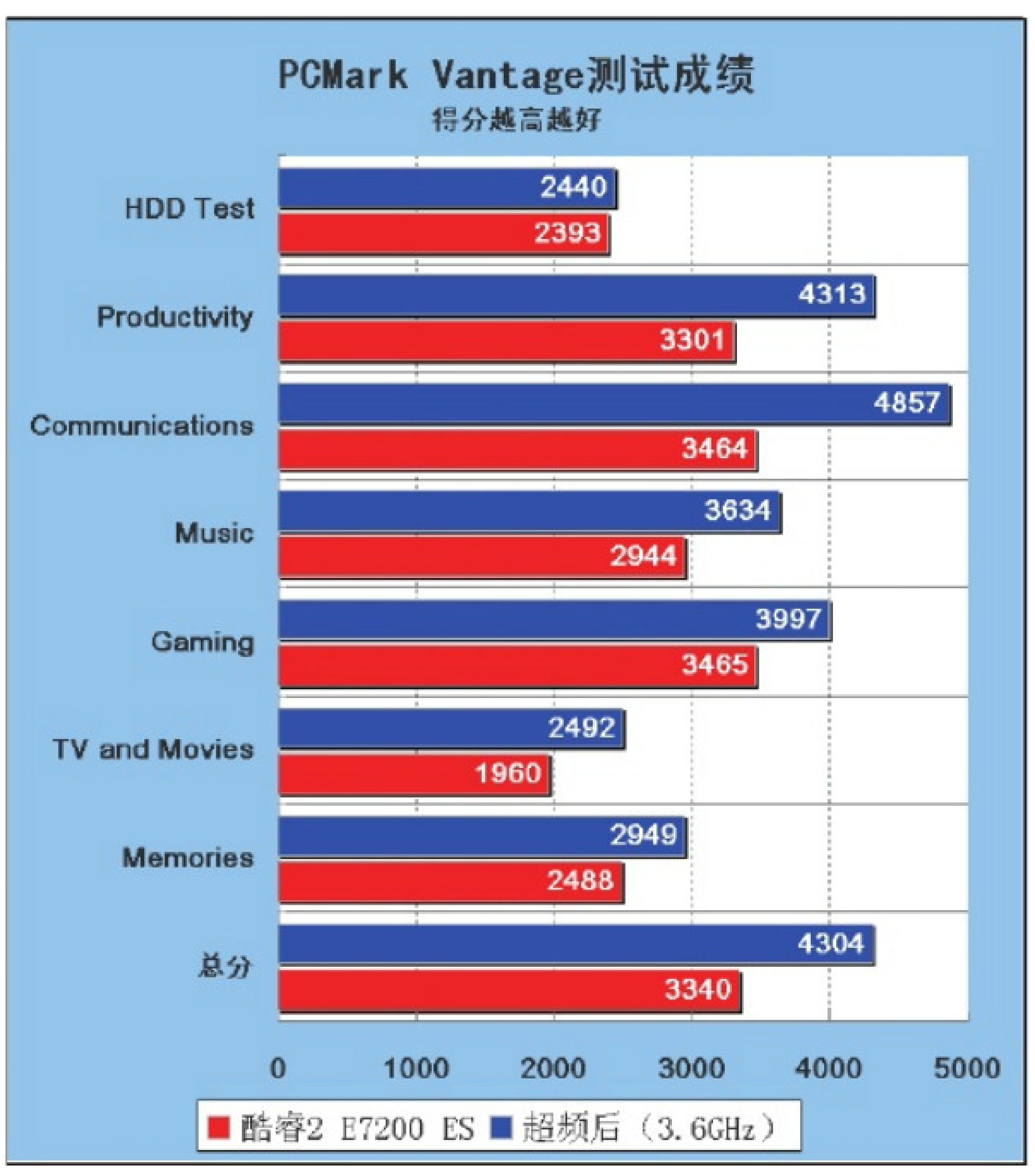
E7200在此项目中表现出不错的性能，在多线程和OpenGL测试中都获得了好成绩，超频后性能更是强劲



E7200在3DMark 05中取得成绩非常之高，在3DMark 06中的成绩也很不错，这款产品表现出来的性能能够满足主流游戏的要求



E7200在游戏中的表现足以承当主流玩家的要求，受显卡性能的限制，超频前后的成绩没有显著变化



得益于前端总线带宽的提升，以E7200为基础搭建的系统比过去的E4000系列性能更好



酷睿2 E7200是一款令人惊喜的处理器，在对生产工艺和一些细节方面进行改进之后，其性能比E4600有了明显的提高，在多媒体及高清视频编码/解码方面的表现很不错。另外，这款处理器的超频性能很好，价格也在合理范围之内，值得主流用户选择。P



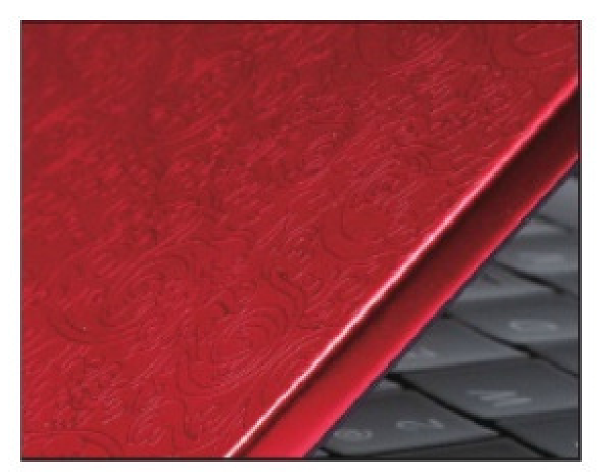
炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

中华之纹章
——联想IdeaPad U110笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：联想（Lenovo） 上市状态：已上市
售价：18 499元 咨询电话：800-810-8888
附件：外置光驱、附加电池、电源适配器、软件光盘等
推荐：追求便携性和外观的高端用户

IdeaPad U110是联想第一款11.1英寸的笔记本电脑，顶盖采用镁铝合金制造，表面覆以象征喜庆的中国红，夺目的红色之中还隐藏着精致的欧洲巴洛克式蔓草纹装饰；机身背部各主要部件的通风口则采用类似中式古典窗棂的设计，这种中西合璧的设计在同类产品中比较少见，整体设计风格高贵典雅又不失时尚品位。背部外壳的表面以类肤质涂层覆盖，手感顺滑。


顶盖上铺满巴洛克式蔓草文装饰

机身背面的窗棂设计

U110采用一块11.1英寸的LED背光液晶屏，分辨率达到1366×768，画面表现细腻，色彩通透。顶盖采用IdeaPad家族标志性的沉轴式设计，并将扬声器巧妙地隐藏在转轴两侧。揭开顶盖后可看到表面经过抛光处理的键盘区，按键尺寸与标准键盘十分接近，保证了输入时的便利性。不过键盘的底部承托结构较软，敲击力度较大时会略微下陷。为了保证键盘区的整体美观，快捷按键采用了隐藏式设计，部分功能按键则沿用了天逸系列的橙色标识。U110的触摸板表面采用磨砂处理，手感不错，触摸板按键则采用与键盘区一致的表面抛光工艺。

这款产品采用与Mac Book Air相同的英特尔酷睿2移动处理器L7500，主频为1.6GHz，热设计功耗（TDP）为17W，比大部分超便携笔记本电脑所采用的超低电压版处理器性能更好。芯片组采用GM965，集成GMA X3100显示核心，支持DirectX 10，游戏性能比之前的GMA950有明显进步。为了节省空间，U110将1GB内存直接集成在主板上，唯一的内存插槽中则预装一条1GB内存，组成2GB双通道内存。

键盘设计也很漂亮

硬盘方面，这款产品采用了1.8英寸（4200r/min）的120GB硬盘，读写性能高于普通的笔记本电脑硬盘。另外，受限于产品体积，U110采用外置光驱设计。


主要接口位于机身右侧

对于一款11.1英寸产品来说，U110的接口配置令人满意，一共提供了3个USB 2.0和1个IEEE 1394接口。在机身右侧设计有Express Card和读卡器插槽、音频输入输出及网卡接口；机身左侧提供了电源、VGA输出接口和无线网卡开关。值得一提的是这款产品标配了两块不同容量的电池，1200mAh的轻薄型电池适合移动携带，而5700mAh的大容量电池可以满足长时间办公的需求。

成绩表：IdeaPad U110

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3395
	Memories	1956
	TV and Movies	2452
	Gaming	2414
	Music	4175
	Communications	2927
	Productivity	4830
	HDD Test	12715
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能关闭休眠）	172mins
3DMark 03	1024×768/默认设置	1752
3DMark 05	1024×768/默认设置	990
DOOM3	1024×768/High Quality	9.1fps
半条命2	1024×768/默认设置	21.92fps

联想IdeaPad U110配置一览预装

操作系统	Windows Vista Home Premium简体中文版
屏幕	11.1英寸LED宽屏
分辨率	1366×768
处理器	英特尔酷睿2移动处理器L7500
主频	1.6GHz
主板芯片组	英特尔GM965
显卡	英特尔GMA X3100
显存容量	320MB（共享）
硬盘	120GB 4200r/min
内存	DDR2 667 2GB
光驱	DVD Multi（外置）
网卡	10/100/1000Mb自适应
无线网卡	英特尔PRO/Wireless 4965AGN
调制解调器	无
电池	1200mAh/5700mAh
尺寸	275mm×196mm×22.4mm
整机重量	约1.34Kg（含5700mAh电池）



IdeaPad U110是一款品味独到的产品，中西结合的设计和漂亮的造型无论在什么场合都能够吸引大量关注的目光。这款产品的性能足以胜任日常办公和休闲娱乐，两块电池的配置也使待机时间大大延长。适合经济条件优越的、对产品的设计和便携性要求极高的高端用户。

晶合实验室测试联盟


炫目度：★★★★☆


口水度：★★★★☆


性价比：★★☆



酷炫多面手
——三星2232MW液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

厂商：三星电子（Samsung） 上市状态：已上市
售价：3299元 咨询电话：800-810-5858
附件：遥控器、各种连接线缆、转接线、说明书、驱动光盘等
推荐：预算充裕、喜欢一机多用的家庭用户

以前我们大都在客厅里用DVD播放机、PS游戏机等连接电视机看电影、玩游戏，如今来自网络的片源越来越普遍，PS3、Xbox 360等新生代游戏机对屏幕输出的要求也更高，许多过去在客厅与家人争抢电视机遥控器的用户把娱乐空间搬到了书房，大尺寸、多功能的液晶显示器开始成为人们的新宠。

去年三星曾推出过一款集成电视功能的19英寸宽屏液晶显示器940MG，而这次送测的则是新的2232MW。它是一款整合电视接收和各种视频输入功能的多功能22英寸宽屏LCD，其造型延续了三星“黑钻”系列LCD的特点，模具精细，这种光滑的类似钢琴烤漆外壳在近年来的三星液晶电视产品上也很常见；机身各边角都进行了圆弧处理，采用类似高脚酒杯的弧形底座，整体造型圆润而饱满。底座采用人造橡胶材质的球形铰链，机身仰角可在0～25°之间调整。与一般液晶显示器接口与机身平行的设计不同，2232MW背面的主要输出/输入接口与机身垂直，连接线缆时更加顺手。



显示器背面接口

2232MW的外观相当简洁，样机正面边框上除正下方的“Samsung” Logo和右下方的电源开关外，没有任何按键和标识。电源开关在显示器工作时会发出一圈并不刺眼的淡淡蓝光，开关右侧有用于遥控器操作的红外接收窗。主要控制按键和键位说明均位于机身右侧边框上，内置音箱则隐藏在机身下侧，这样的设计可使机身正面简洁美观，但由于2232MW的OSD菜单较为繁琐，且未在正面边框印刷键位操作指示，使得用户上手操作并不很方便。好在它配备了遥控器，我们可通过它来实现包括开关机、电视搜台换台等在内的操作。



对于一款整合电视功能的显示器来说，按键齐备的遥控器必不可少



作为一款22英寸TN面板LCD，三星2232MW可提供1680×1050（16：10）的最大分辨率、300cd/m^{2}亮度、1000：1对比度（动态对比度8000：1）、5ms响应时间和170°/160°的水平/垂直可视角度。三星2232MW内置电视接收功能，除常见的DVI数字、D-Sub模拟、有线天线、3.5mm立体声输入、S-Video/AV端子/分量色差输入外，它还提供了目前非常热门的HDMI（高清晰度多媒体）接口。它支持三星的MagicBright技术，提供了娱乐、互联网、文本、动态对比度和个人设定这5种显示模式。显示器可在宽屏、16：9和4：3等多种画面比例之间切换，以适应不同信号源，消除因画面拉伸造成的图像失真。

我们采用DVI线连接显示器，安装好驱动和色彩配置文件，显示器色温设为“正常”，用DisplayMate 1.25软件将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。2232MW在全黑背景下四角基本看不到漏光，白背景下亮度均匀度较好，DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64）和DisplayX中256级灰度测试中能看到第3级灰块（越暗值越低）；高光部位的灰阶和色彩过渡平滑，细节清晰，而暗部有轻微分层。其实际左右可视角度表现良好，上下可视角度一般；在网页浏览、视频回放、游戏等实际应用中，显示器的响应延时并不明显。整体色彩表现靓丽，默认色温下略微偏暖。



作为一款全功能、大尺寸宽屏液晶显示器，三星2232MW提供了完备的接口，能满足电脑、DVD机、高清播放机和游戏机等多种设备的输入要求，并具备良好的色彩还原和整体画面表现。但作为一款22英寸TN屏产品，它目前的价位相对较高，这对其市场表现会有一定影响。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★☆



迈向2.1的极致
——漫步者S2.1 MKⅡ多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

厂商： 漫步者（Edifier）　**上市状态：** 已上市
售价： 1750元　**咨询电话：** 800-810-5526
附件： 线控器、遥控器、音频连接线、说明手册等
推荐： 追求音质的高端用户

S2.1 MKⅡ的研发工作实际上早在大半年前已基本完成，笔者去年9月就在漫步者深圳总部见到了这款产品的早期样品。虽然漫步者的音箱设计师菲尔·琼斯对这款产品的技术指标闭口不谈，但却兴致勃勃地向笔者进行了演示。当时这款产品给笔者留下了深刻的印象。在随后的半年时间里，S2.1M、S2.1标准版先后上市，在获得好评之余，却迟迟不见S2.1 MKⅡ的身影，不免令人疑惑——难道因为成本和市场因素被取消了吗？终于在2008年6月下旬，我们收到了S2.1 MKⅡ的评测样品，也标志着这款产品即将正式进入零售市场。



卫星箱表面采用了钢琴漆装饰

改进之一：卫星音箱功率再次提升

从完整的包装和附件来看，送测样品应该就是最终销售的版本。从外观上看，这款产品的卫星箱与之前的S2.1、S5.1区别不大，箱体尺寸没有变化，依旧采用密闭式设计，网罩依旧是编织比较稀疏的设计，不过箱体表面涂装改为漂亮的钢琴漆，二者结合在视觉效果上更加漂亮。卫星印象依旧采用3.5英寸复合振膜中频单元和1英寸丝绢膜高音单元的组合，但RMS功率比S2.1更大，达到75W。对于2.1多媒体音箱而言，如此高的RMS功率还从未有过。从这一点来看，漫步者在其“New S”系列2.1音箱中的独特设计思路得到了进一步加强。

改进之二：10英寸的低音重炮



低音箱采用了两只被动单元来组成“推挽式”结构

继S5.1之后，S2.1 MKⅡ的低音箱再次令我们感到震撼，尺寸达到348mm（宽）×400mm（高）×489mm（长），体积比S2.1的低音箱足足增加了70%。箱体容积的增加能够在一定程度上提升低频的表现，尤其是低频的量感，这对于采用10英寸低频单元的S2.1 MKⅡ来说是非常必要的。根据漫步者官方提供的资料，这只10英寸的低频单元在结构方面与S2.1的8英寸单元基本相同，磁钢尺寸等方面也得到相应增加，低音箱的RMS功率则提升到了惊人的150W，甚至比S5.1的还高（RMS功率约120W），因此也对功放电路的控制能力和功率储备提出了更高的要求。

低音箱放弃了S2.1的导向式箱体结构，改为与S5.1类似的推挽式结构，并将被动单元增加为2个。被动单元位于低音箱两侧，与主动单元成90°放置——这种结构被漫步者称为“主动式与被动式结合”。外观方面除了多出1个被动单元之外，S2.1的低音箱外观与S5.1相同。背部接口在S2.1的基础上，增加了光纤、同轴和平衡输入接口，对于追求音质的高端用户而言，在输入方式的选择上更加灵活。



增加了光纤和同轴输入接口



巨大的散热片

改进之三：功放设计再上台阶

RMS总功率达到300W的S2.1 MKⅡ堪称“怪兽级”产品，如此高的功率和大尺寸的扬声器对功放电路的要求都是很苛刻的。功放电路沿用了S2.1的模块化设计，采用4颗意法半导体生产的TDA7294功率放大芯片和6颗NE5532运算放大芯片，并搭配容量为32000微法的滤波电容和300W的环形变压器。

功放电路

其中TDA7294

（下转第14页）

分频器



小变身
——尼康COOLPIX S52数码相机

■晶合实验室 电子土豆

厂商：	尼康（Nikon）	上市状态：	已上市
售价：	2000元	咨询电话：	暂无
附件：	充电器、驱动及软件光盘、说明书、USB连线等		
推荐：	喜欢随时随地拍照，对画质不苛求的用户		

作为一线相机大厂的产品，尼康的COOLPIX S系列卡片数码相机一直深受玩家喜爱，这次送测的是S系列的一款新品COOLPIX S52。S52是之前S51的升级版，同样采用了1/2.5英寸CCD、3倍光学变焦的潜望式镜头和3英寸液晶屏，主要变化在于其有效像素从S51的810万升级到900万，最高ISO从1600提高到3200，并在自动ISO模式（ISO100～800）基础上增加了高感光度模式（ISO100～2000），内存容量也有小幅提升（从13MB提高到38MB）。

S52的外型延续了自COOLPIX S5以来的传统风格，采用与S51相同的波浪式外观设计，侧面来看，从镜头到快门一侧有一道优美的波浪式弧度。外壳为金属材质，表面有非常光滑的涂层，机身正面与侧面均为银色，背面则为黑色。机身尺寸为93mm×59mm×21mm，几乎与常见的PDA手机差不多大，模具精细，各处接缝均匀，显得非常小巧精致。

机身侧面有一道优美的波浪式弧度

机身正面有Nikon和COOLPIX Logo，样机上还贴有主要技术特点和参数，闪光灯、潜望式镜头与自动对焦辅助灯位于右上角。机身顶部除电源开关、快门外，还安排了面部对焦快捷键；底部为电池仓、数据线接口和三脚架接口。机身背部则被一块3英寸、23万像素的大显示屏占据了主要空间，使得变焦键和所有操控按键只能挤在不到1/4面积的右侧，按键都颇为“迷你”。好在键位和操控设置还比较合理尤其是导航转盘很好用，在一定程度上弥补了操作空间的不足，即使像笔者这样手指较粗的男性用户使用起来也还算方便。



情景模式丰富

S52采用3倍光学变焦的尼克尔潜望式镜头，镜头结构为9组12片，焦距为6.3～18.9mm（等效135焦距38～114mm），光圈为f/3.3～4.2。镜头光圈范围较窄且不具备28mm广角拍摄能力，这比较遗憾。不过该镜头具备尼康VR光学防抖技术，可提升安全快门速度，配合较高的ISO设定能在弱光环境下拍出更清晰的照片。

它的菜单也延续了S系列卡片机的简洁风格，提供了自动（相当于P档）、场景、高感光度、录音和短片等模式。虽然它并无手动功能，但提供了多达15种场景模式，P档还可设置对焦模式、ISO、白平衡和曝光补偿，对一款卡片机来说这已足够应付大部分拍摄场合。不过该相机拍摄时不能显示光圈和快门值，在弱光环境下拍摄时会有一定不便。S52最大可拍摄3456×2592的照片，最大连拍速度约0.9fps，并能拍摄640×480格式的有声视频。

由于采用了新的核心引擎，S52开机速度非常快，按下电源开关不到1秒即可进入拍摄状态，对



机身背面布局紧凑



摄影灯下的手动白平衡拍摄，色彩还原比较准确

焦速度不错，快门时滞较短，甚至比尼康更高端的手动机型P5100还要快。按下机身顶部的人脸识别按钮可启动人脸识别功能，最多可同时捕捉5张脸，捕捉速度也很快，实际对焦和拍摄效果很好。从实拍样张来看，S52的成像较为锐利，色彩自然而通透，尤其是户外拍摄效果比较出色。弱光环境下，在ISO100～400范围内其噪点控制较好，但当提升至ISO800之后噪点开始明显起来，ISO1600～3200图像颗粒化严重，仅适用于要求较低的图像记录。看来在CCD尺寸不变的情况下，提高像素密度对于噪点的影响还是比较大。


景物锐利，色彩自然，背景虚化能力尚可

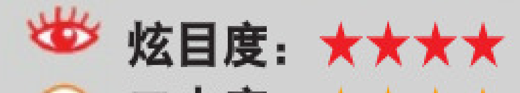
与S51一样，尼康S52也采用730mAH的EN-EL8锂离子电池，正常情况下可拍摄约150张照片，如使用闪光灯较多拍摄张数会相应减少。

尼康S52详细规格表	
影像感应器	1/2.5英寸CCD，总像素约930万，有效像素900万
影像尺寸（像素）	3456×2592（9M）、2592×1944（5M）、2048×1536（3M）、1024×768、640×480
镜头	3倍变焦尼克尔，6.3～18.9mm（等效135焦距38～114mm）；f/3.3-4.2，VR光学镜头位移减震
对焦模式	单次AF，全时AF（微距模式下），脸部优先AF
最近对焦距离	30cm，微距模式4cm
液晶显示屏	3.0英寸，23万像素带反射涂层的宽视角TFT LCD
存储	内存（约38MB），SD存储卡
文件格式	JPEG、短片AVI、声音mono/wav文件
拍摄模式	自动、场景、高感光度、录音、短片
场景模式	人像、风景、运动、夜间人像、宴会/室内、海滩/雪景、夕阳、黄昏/黎明、夜景、近摄、博物馆、烟花表演、复制、逆光、全景辅助
感光度	ISO100～3200，自动（ISO100～800），高感光度模式（ISO100～2000）
白平衡	自动白平衡、白平衡预设、直射阳光、白炽灯、荧光灯、阴天、闪光
支持语言	23种，包括简体和繁体中文
电池寿命	使用EN-EL8电池可拍摄约200张（根据CIPA标准）
体积	约93mm×59mm×21mm，不包括机身凸出部分
重量	约125克（不含电池及SD卡）





作为一款具备光学防抖的卡片机，尼康COOLPIX S52外观小巧精致，拥有较高的规格，操作简单，提供了良好的拍摄画质。其目前的价位也比较实惠，值得喜欢带着相机随手“扫街”的用户考虑。





炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

（上接第12页）

由于音质较好，常被用于Hi-Fi级功放电路的单声道功放芯片，极限输出功率高达100W（S2.1中的TDA7296为60W）。4颗TDA7294芯片中两颗用于组成BTL电路驱动低音箱，另外两颗则分别用于两个卫星箱。从功率储备上来讲，S2.1 MKⅡ的设计已经超过S2.1许多，至于实际表现如何则要通过音质测试来考察。


内置解码器电路

音质测试：现有2.1多媒体音箱中的极致

在进行音质测试之前，我们采用大量的打击乐、交响乐、器乐小品和人声曲目进行煲机，总时间超过60小时。我们的试听平台由创新X-Fi Palatinum声卡与乐之邦MD-10解码器组成，测试曲目分为人声、管弦乐（以室内小品为主）、打击乐（以鼓乐为主）、交响乐以及部分以场面宏大著称的影片和游戏。

S2.1 MKⅡ在音质方面最显著的变化就是低频表现，下潜深度基本与S2.1相当，但量感得到明显提升，与此同时低频的速度和解析力并未受到不良影响，对打击乐为主的曲目和要求力度与量感兼具的影片中，表现出了很好的气势，给人一种较明显的压迫感——直观地讲就是听众会感到心脏在随着鼓点和爆炸声不断地紧缩。不过我们发现，在极高的音量下（系统音频音量80%，线控音量超过35）低频表现有一定下降，可能是在接近极限功率时2颗TDA7294还不足以完全驾驭10英寸单元（不过此时音量已经超过正常应用的范畴）。

这款产品的音色比S2.1略暖，解析力良好，声底更致密，听感更加舒适。S2.1 MKⅡ的高频要更自然柔顺，没有S2.1上那种过于明亮的感觉，对齿音的控制也很好；中频方面对人声的表现较突出，温润饱满，立体感较强，也非常耐听。在声场与定位方面，这款产品也有一定提高，声场开阔定位准确，能够比较好地还原出乐队的布局和层次。

总体来看，S2.1 MKⅡ是S2.1的一个“超级加强版”，弥补了S2.1在中低频衔接和低频量感方面的缺憾，改善了高频的表现，同时音色也变得温暖自然。不仅适合于游戏和影片欣赏，也可以满足高端用户对音质的追求，堪称目前2.1多媒体音箱最高音质水平的代表。





S2.1 MKII几乎可以看作是一款完美的2.1多媒体音箱，其外观设计和音质表现都令人满意，无论游戏、电影还是音乐欣赏都有良好的表现。如果你有充足的空间去安置它巨大的低音箱，并有不错的音源和足够的经济条件的话，S2.1 MKII是一个非常不错的选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆









游戏迎奥运
——奥运题材游戏大观

■本刊编辑部策划

编者按

这期杂志面市的时候，正好赶上2008年奥运会在北京召开。这不仅是我们中国的盛会，更是全世界的盛会。

在这样一个特殊的日子，我们想表达的很多，其中最清晰的一点感受，那就是，对于我们而言，奥运会从不是一位稀客，它时常出现在我们生活中，只要我们想，它就可以随时伴随着我们——那就是林林总总与奥运有关、以奥运为题材的电子游戏。

在英文中，“奥林匹克运动会”写作Olympic Games，而我们今天要谈的Olympic Games，则是和奥运会有关的“游戏”。现代奥运的创始人顾拜旦的好朋友亨利·马丁·迪东曾说出了一条格言：“更快，更高，更强。”这条后来被国际奥委会正式批准写入《奥林匹克宪章》的格言，我想也适合于电子游戏，或者说，它也代表着电子游戏的一种精神。

这位正在玩《超级奥运会》的仁兄使我联想到自己的过去

说来很巧，我对奥运类体育游戏的回忆，是和我对电子游戏的最初美好记忆始终相伴的。1988年，在街机厅，见到了Capcom公司的游戏《战场之狼》（Commando），虽然早在20世纪80年代初期，国内一些大城市的商场中就已经有了街机、弹珠台等设备，其中包括一些简单的赛车和射击游戏等，但真正见到《战场之狼》，我才为之一震——这才是我想象中的游戏，射击、杀敌、投掷手榴弹、拯救俘虏……过关后的英雄，脚踏战利品，得意地吸着烟，玩塑料兵人时的那些幻想都在这台神秘机器的屏幕里实现了。我几乎花光了身上所有的零钱，完全着了魔。而我的美国表弟，他为了陪我，只是很开心地玩紧挨着《战场之狼》的另一台街机，那就是Konami公司1983年版的《超级奥运会》（Hyper Olympic）！其中的百米跑和跳远都非常刺激。当时我不熟悉这个游戏，但是几乎在所有的街机厅都能见到这款游戏，现在想来，它是如此健康，没有恶龙、没有敌人的飞机、没有开枪和劈砍，而只是竞赛，却依然乐趣十足。



Olympic Tennis，1973年See-Fun公司开发的街机游戏

然而那时的我对这款大作却一无所知，当然，它仍然和《战场之狼》以及那个夏天一同留在了我记忆的深处。那时的我并不知道，我见到的这款游戏就是最早享誉世界的奥运题材游戏。

1984年的奥运游戏



谈到关于1984年的美国洛杉矶奥运会的电子游戏，Konami公司的这一款《超级奥运会》（Hyper Olympic）几乎是不可回避的。这个游戏是Konami公司在艰难时期制作的第一款街机游戏，它真正的推出时间是在1983年底。一经推出便在日本国内获得好评。为了提高游戏的知名度，Konami还对外宣称，打破游戏中的最高纪录者，可获得公司的巨额奖金。游戏的第一个项目赛跑需要玩家通过快速按动按键来增加运动员两腿的运动速度，因为部分玩家过于狂热，导致该游戏的机台按键频繁出现损坏。



这才是我们所熟悉的《超级奥运会》的街机版画面

1984年，这款游戏正式推向海外市场，在美国，它被称为《田径》（Track & Field）。游戏包含了6个与奥运会有关的比赛项目——100米短跑、110米栏、跳远、标枪、链球和跳高——我们几乎可以说它奠定了体育类游戏的基础。游戏推出后，开发商Konami趁热打铁，与奥运会组委会取得联系，获得了官方的授权——《超级奥运会》从此成为历史上第一款获得奥运官方授权的电子游戏。在1984年这一年，Konami集中全公司的优势力量，再接再励，开发出《超级奥运会84版》（Hyper Olympic 84），游戏中包含了和第一代作品完全不同的7个项目——射击、自由泳、跳远、鞍马、射箭、举重和撑杆跳，再次取得巨大成功——特别是在北美市场上。在美国，它被称为《超级体育》（Hyper Sports）。



同一游戏，不同名字——Konami开发于1983年的Hyper Olympic游戏



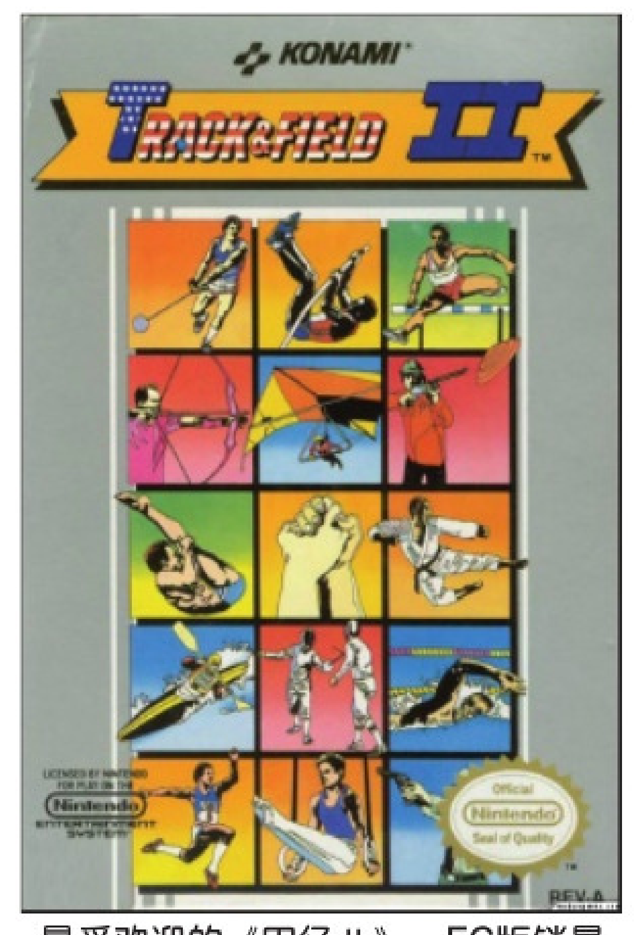
1984年版的Hyper Olympic宣传画中，奥运官方吉祥物已经赫然出现

这个游戏支持最多4名玩家游戏（每两人一组进行竞赛），在这款游戏中，你必须先在第一个比赛项目（百米跑）中达到一定的成绩，然后才能进入下一个比赛项目，当所有的6个项目全部通过后，玩家可以观看到简短的颁奖仪式，然后又回到最初的项目上，但是你的电脑对手则变得更为难缠、等级更高。

这款游戏以简单的游戏方式，通过快速按键来决定成绩的原则奠定了自己的位置，并且可以说在某种程度上影响了今后几十年的游戏发展。在1985年，Konami将这两款游戏移植到Apple II、Atari 2600、Atari 8-bit、Commodore 64、MSX、FC等多种家用游戏主机上，其中一些版本受机能限制，减少了比赛项目，而在这其中，以FC红白机的移植版本最为成功，广受欢迎，销售量远超其他家用机版本——在日本发售的FC版本中，为了区别两者，《超级奥运会84版》采用了美版



在《田径II》的游戏开始，首先出现运动员乘坐飞机来到奥运所在地的画面，接下来出现奥运会开幕式，临场感十足，最后出现在体育场大屏幕中的人像，则是你选择的角色，右下图为来自中国的击剑选手M.QUAN，

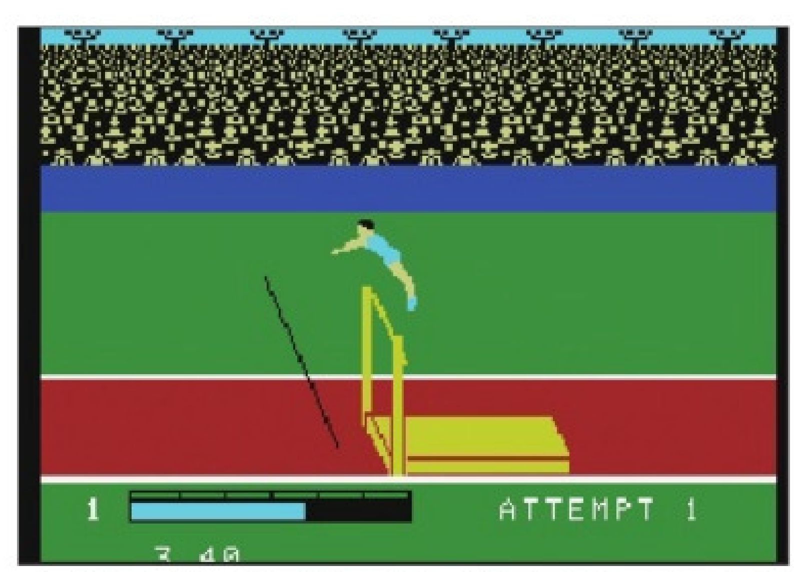


最受欢迎的《田径II》，FC版销量最高

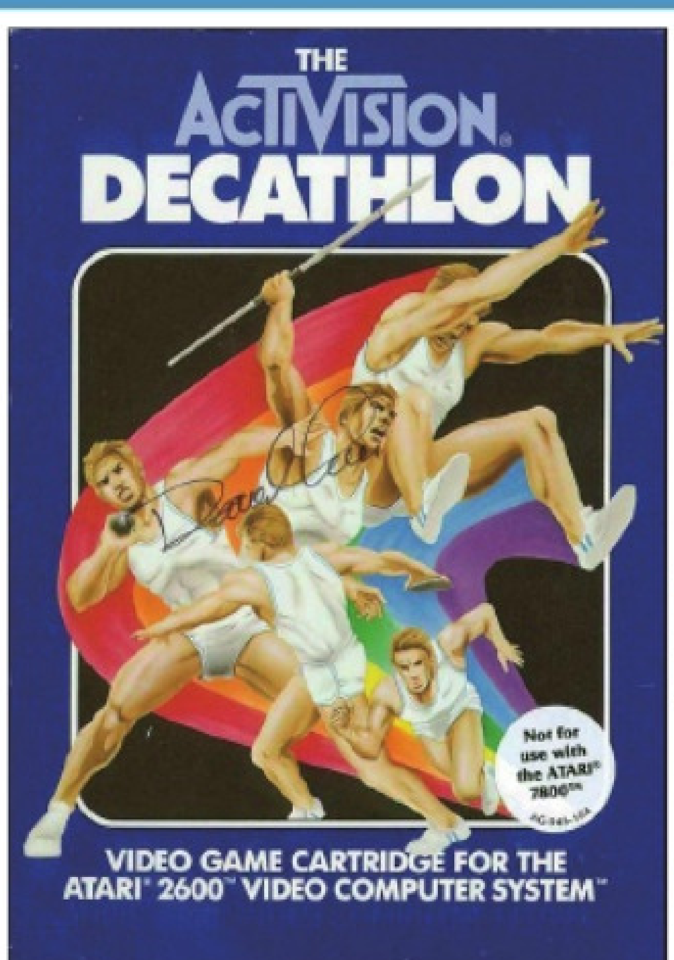
的命名：《超级体育》（Hyper Sports）。

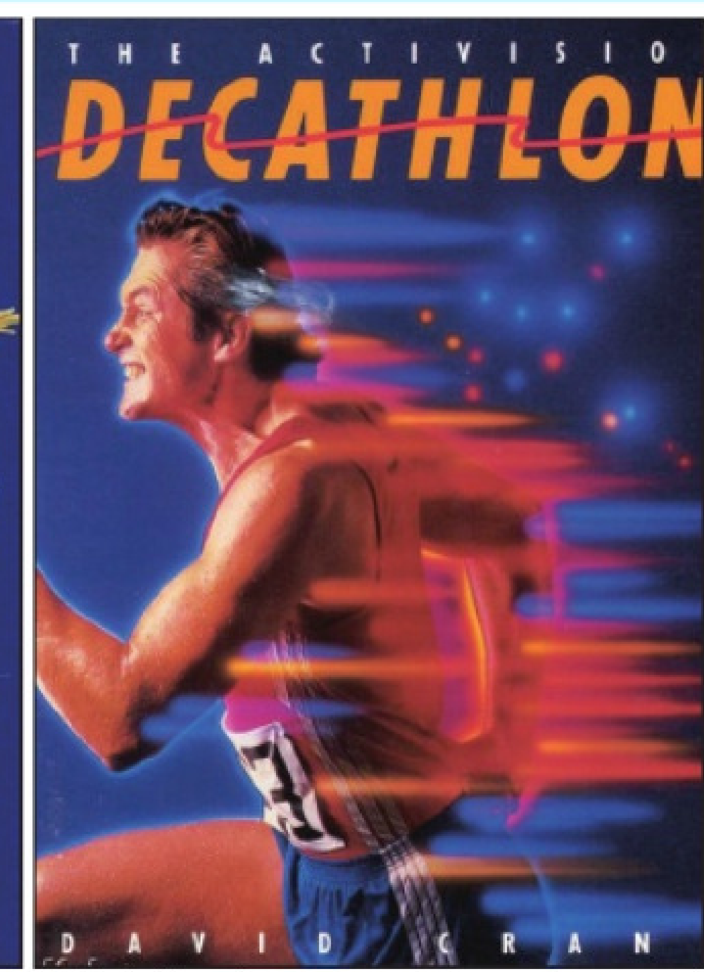
1987年，美国出现了《田径》的FC版本，它和日版FC的《超级奥运会》是同一个游戏

谈到奥运题材游戏，Database公司还在1984年推出了一款名为《奥运盛会》（Olympic Spectacular）的游戏。关于这款游戏，我们所知道的仅是它包含了11个田径项目。每个项目都有预先设定好的世界纪录以供玩家超越。



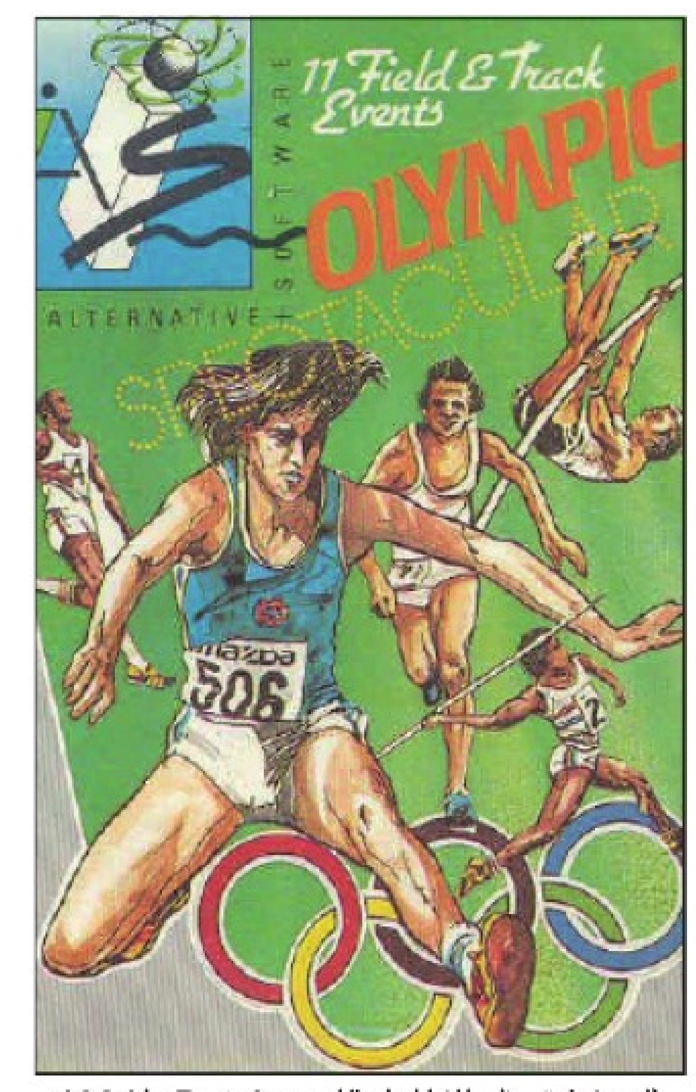
《十项全能》在不同主机上的画面也有优劣之别





1983年Activision在Atari 2600等主机上推出的《十项全能》（Activision Decathlon）

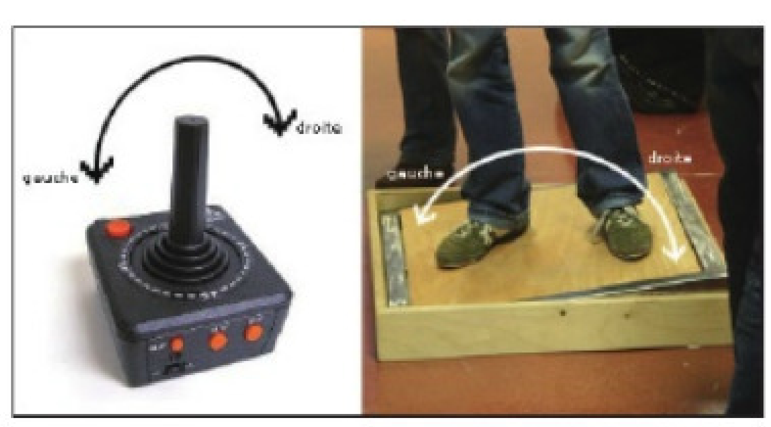
1984年7月28日，中国体育代表团参加在美国洛杉矶举行的第23届奥运会，射击运动员许海峰为中国获得奥运会第一枚金牌，本届奥运会中国共获得15枚金牌、8枚银牌、9枚铜牌，获金牌数列第4位。同年8月14日，邓小平同志与部分领导同志谈话中指出：“现在看来体育运动搞得好不好，影响太大了，是一个国家经济、文明的表现，它鼓舞了这么多人，吸引了这么多观众、听众，要把体育搞起来。”



1984年Database推出的游戏《奥运盛会》（Olympic Spectacular）



1988年的奥运游戏



《超级奥运会》这个游戏还促进了体感游戏外设的诞生



Epyx公司推出的《大赛——夏季版》，界面清晰，充满临场感，其中射箭项目的乐趣令人难忘

Konami公司按照1984年的成功经验，在1988年推出《超级奥运会Ⅱ》（又名《田径Ⅱ》），包括了击剑、三级跳远、自由泳、跳水、飞碟射击、跆拳道、撑竿跳、独木舟、射箭、跨栏、单杠、滑翔伞和摔跤等16种比赛项目。随着硬件机能的进步，游戏的画面明显变得好看。游戏共分为练习、对抗和奥运3个游戏模式，“奥运模式”相当于故事模式，游戏玩家代表他或她的国家，与世界上最好的运动员进行比赛。正如游戏招贴画上所示，这一游戏是基于1988年汉城奥运会开发的，因此，当年正式进入奥运项目的跆拳道也成为这个游戏的项目之一。不过其中的一些游戏，例如三级跳、自由泳、飞碟射击和撑竿跳等项目与游戏的前一代相同，链球和跨栏也和《田径》一代一样。该游戏的家用机版本体贴地设置了密码，可以让你随时继续你之前的比赛进程。

同一年推出的奥运题材游戏还包括Epyx公司推出的《大赛——夏季版》（The Games: Summer Edition）以及《大赛——冬季版》（The Games: Winter Edition）。在这个游戏中，你将扮演美国奥运代表队参加到游戏的虚拟比赛中去。游戏中包括8个比赛项目。游戏同样设置了多人竞赛制，所以也是个很好的朋友聚会游戏。


Epyx公司推出的《大赛——冬季版》（The Games: Winter Edition）的封面



1988年2月13日，李琰在第15届冬季奥运会上，夺得表演项目短道速度滑冰女子1000米金牌，500米和1500米铜牌，并打破女子1000米、1500米短跑道速度滑冰世界纪录。

同年9月12日，第24届奥运会在汉城开幕，中国体育代表团获得5枚金牌、11枚银牌、12枚铜牌。

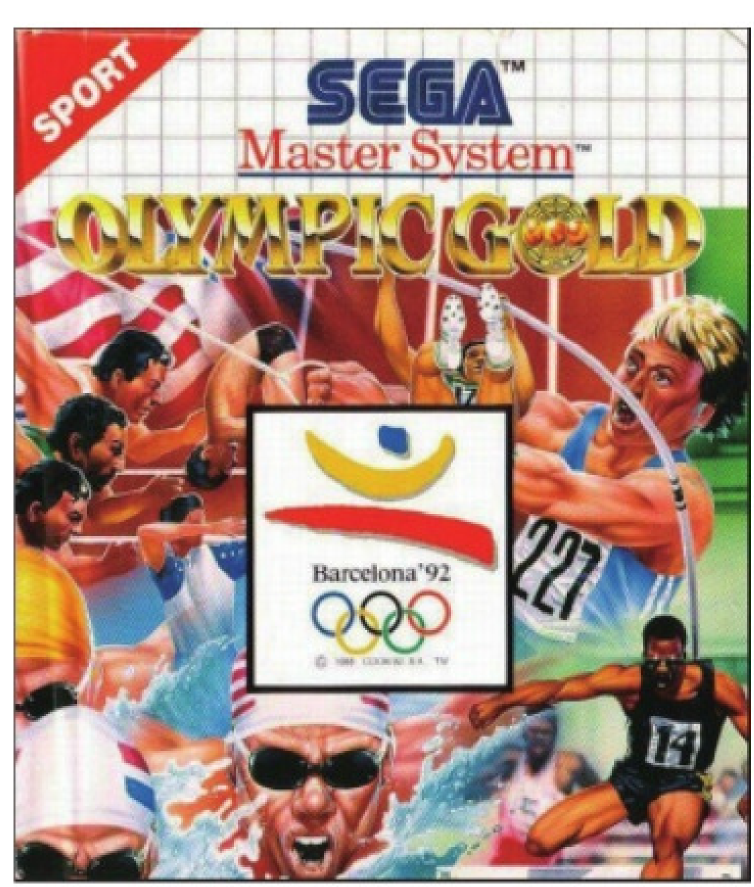


1992年的奥运游戏

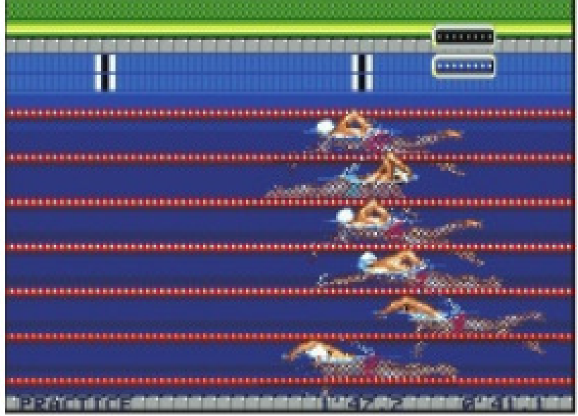


1992年，第25届奥运会在西班牙巴塞罗那举行。这一年，比较知名的奥运游戏有三款，US GOLD在世嘉MD上制作的《奥运金牌——巴塞罗那92》（Olympic Gold: Barcelona'92），Capcom在FC上开发的《巴塞罗那奥运会92》（Barcelona'92）和MindSpan在世嘉MD及PC平台上制作的《大赛——夏季挑战赛》（The Games: Summer Challenge）。

FC主机上的奥运题材游戏，除了Konami《超级奥运会》系列外，就要数Capcom的这款《巴塞罗那奥运会92》了。从4年一届的奥运周期来看，由于1984年洛杉矶奥运时FC才刚刚起步，所以没有相关题材作品，剩下的也就是汉城和巴塞罗那这两届可以做文章了。本作中设有大奖赛和练习赛模式，可以选择美国、中国、德国、保加利亚、西班牙、俄罗斯、加拿大、法国、匈牙利、罗马尼亚、日本等队伍，赛事包括100米、200米、400米、4×100米接力、110米栏、跳远、三级跳、跳高、标枪、链球、百米自由泳、百米蛙泳、百米仰泳、百米蝶泳、200米混合泳、举重和跳马一共17个项目，看起来比Konami的游戏更加丰富。不过游戏中的角色造型都是大头小身的Q版形象，看上去有些滑稽。







世嘉制作的《奥运金牌——巴塞罗那92》（Olympic Gold:Barcelona'92），在游泳比赛的截图里，一个选手的方向与他人相反，不知是他太快还是太落后



MindSpan制作的《大赛——夏季挑战赛》

而US GOLD在世嘉MD上推出的《奥运金牌——巴塞罗纳92》中，玩家可以从8个国家中选择运动员：英国、法国、德国、意大利、东道主西班牙、美国、日本和前苏联。每个国家都有它自己的标志、国歌和运动员的服装。在当时的时代，这已经显得非常细致了。

MindSpan制作的《大赛——夏季挑战赛》则和US GOLD的世嘉版奥运游戏在画面上不相上下，在游戏性上，也各有所长。



Capcom在FC上开发的《巴塞罗那奥运会92》

1992年7月17日，国际奥委会副主席、中国奥委会主席何振梁，在巴塞罗那举行的国际奥委会执委会和国际奥委会第99届全体委员会议上，当选国际奥委会第一副主席职务。同年7月24日，第25届奥运会在西班牙巴塞罗那举行。中国体育代表团参加了本届奥运会25个项目中20个项目的比赛，获得16枚金牌、22枚银牌、16枚铜牌。右图为夺冠的竞走运动员陈跃玲，她是中国田径史上首位夺奥运金牌的运动员。





1996年的奥运游戏

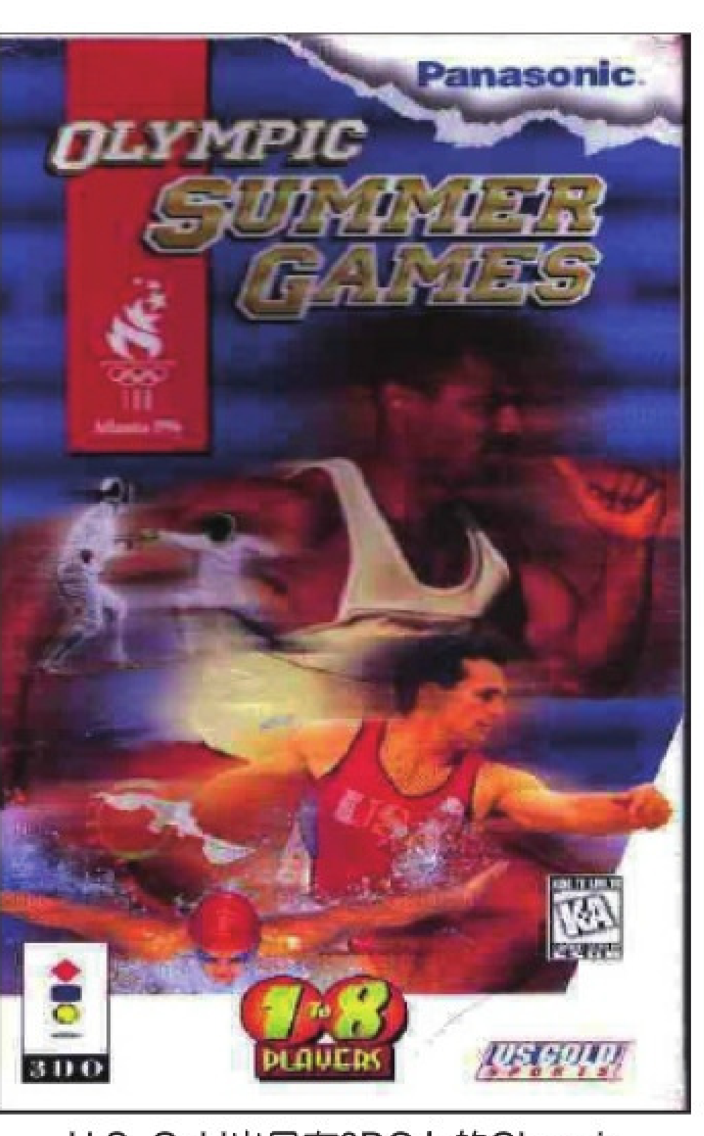
1996年，第26届奥运会再次回到美国，在亚特兰大举行。在这一年，游戏业已经和80年代不可同日而语了。奥运游戏老牌劲旅Konami在当时最热门的游戏主机PS上推出了《田径》系列（也即《超级奥运会》系列）的新一代3D化作品《国际田径》（International Track & Field）。

这一年Tiertex Design制作了超任SFC游戏《夏季奥运会——亚特兰大1996》（Olympic Summer Games Atlanta 1996）。这是第一款出现在超任主机上、几乎囊括所有奥运项目的体育游戏，从游泳、射击到跳远一应俱全，其中的击剑项目最有挑战性。这是奥运官方指定的游戏。此外，在土星、3DO和PS主机上，也分别推出了该游戏的同名作。但很遗憾，这些游戏没能产生应有的轰动。





Konami希望PS版《国际田径》成为《超级奥运会》的一款最好的后续作品

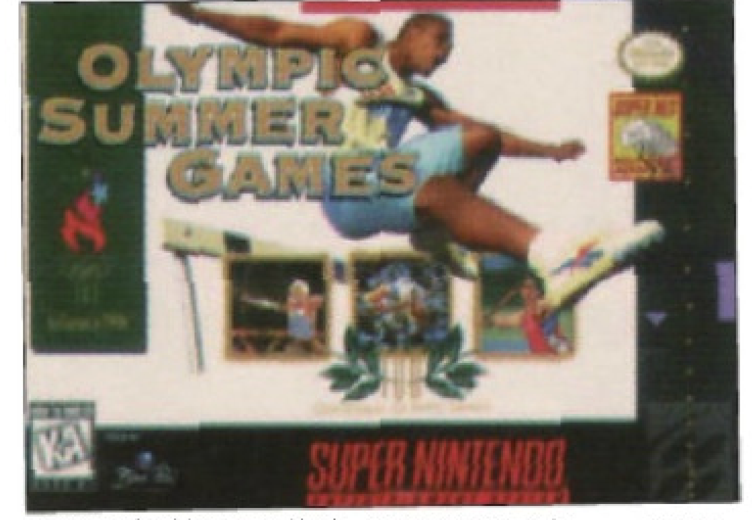


U.S. Gold出品在3DO上的Olympic Summer Games Atlanta 1996，它也有Play Station版本

7月20日，第26届奥运会在美国亚特兰大举行，中国体育代表团获得16枚金牌、22枚银牌、12枚铜牌，金牌榜上排名第4位。

中国体育在整个世界体坛中的影响越来越大，熊倪等一些优秀运动员成为世界级的明星。





1996年的SFC游戏《夏季奥运会——亚特兰大1996》（Olympic Summer Games Atlanta 1996）

2000年的奥运游戏

这一年，Eidos在PC、DC和PS三大平台上开发了《悉尼2000》（Sydney 2000）。

《悉尼2000》是一款标准意义上的奥运题材游戏，不过它和其他运动类游戏一样，难度并不小，很多时候玩家为获得一块铜牌而费尽力气，当然它也还是存在一些缺点——例如对于投掷类项目的按键判定，但总体而言，是款规矩的作品。

《悉尼2000》是当年唯一一款官方指定奥运游戏，它包括了12种比赛项目，其中9个项目都是通过纯粹的快速按动按键来完成比赛的，这当中包括百米跑、110米栏、标枪、链球、跳远、跳高、100米自由泳、举重和自行车。如果你是一位《田径》的老玩家了，那么百米跑的项目对你而言还是相当容易的，交替去按两个键就好了，它们分别代表你的左右腿。但像举重这种项目，对玩家手指的要求则有些过高。而链球和100米自由泳项目在操作设定上让人觉得最舒服合理，游戏画面的表现也会让你觉得很过瘾。

在游戏的最后3个项目中，游戏变得更富有变化和好玩了。在10米跳台跳水的项目上，你必须按提示的按键顺序来操作，才能达到跳水的要求而不会出现失误，但这也使游戏变得复杂，普通玩家可能没法顺利享受百米跑那样的快感了。

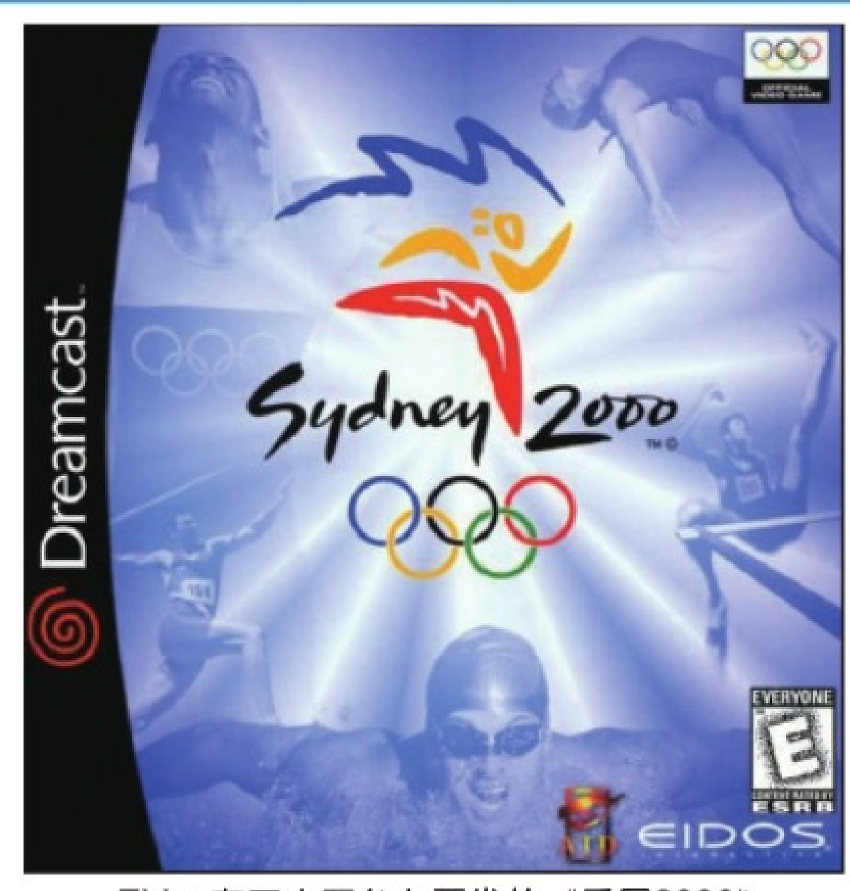
在富有挑战性的飞碟射击项目里，你需要用手柄来瞄准飞速运动的目标，手柄显得过于灵敏，而在皮筏艇项目里，模拟控制摇杆的反应又略显慢。这款游戏DC版本的部分游戏性要优于PS版本，但又有一些地方不如PS版。DC版本的Loading时间比PS版本要短，游戏更为顺畅，并且还支持模拟控制，而PS版则只支持方向键操作。但是PS版本在3D技术上的优势使它在游戏表现力上完全超过了DC版。举例来说，在PS版游戏中，赛场上的大屏幕会显示赛场的视频，但是在DC版，你看不到这种有冲击力的画面，比赛现场的大屏幕都是蓝屏的。另外，在DC版本中，游戏存在一个明显的Bug，即在链球项目中，如果你选择用“米”为单位标示距离，游戏不能进行下去。如果你不用米作为单位，游戏仍可继续下去。诸如此类的小问题，使游戏给人一种试玩版的不良感受。

这款奥运题材的游戏在游戏发展史上也有一定的意义，那就是它对游戏细节最大限度的现实化刻画——你可以看到赛场中的裁判，也可以看到天空上的飞鸟，最重要的是，运动员的表现变得更拟真了，当他们庆祝成功或对失败感到沮丧时，再也不是《田径》中的那种简单夸张的两个动作。当时的玩家看到这种从不同视角播放的赛场回放时，感觉自己控制的运动员是有血有肉的真人。唯一比较不好的画面缺陷，和当时的显示技术与对水的表现能力有关。在100米自由泳项目中，水中的波浪显得过于汹涌粘稠，而在10米跳台跳水比赛中，你会感觉运动员是跳到了一块玻璃下面——溅起来的水花看起来好像一块块三角形的碎玻璃。在音效方面，有些声音略显单调，另外在PS版本中，飞碟射击项目偶然会出现枪声延迟的错误。

游戏一个比较好的设计是它的奥运会训练模式，玩家可通过其中的一些诸如跑步机和球类迷你小游戏来训练自己的运动员，虽然大部分仍然需要猛按手柄，但也有一些需要你有良好的反应能力，玩家像在真的赛场上那样，随时需要注意听发令枪的枪声。这些重复性的练习，可使玩家更好地掌握游戏特点，以使自己的运动员最终能获得奥运金牌。另外游戏还有精彩镜头的“重放模式”，骨灰级玩家通常会把这些重放录像录在记忆卡中，拿给其他玩家相互交流或炫耀。

这款游戏的几种版本都在2000年9月准时推向市场，为的就是能配合悉尼奥运会的热烈场景，让玩家也能及时在游戏机上过把“奥运瘾”。如果不是它还存在一些小毛病，大概可算是一款3D早期时代的经典作品了。如果奥运会再晚开一个月，也许这个游戏能做得更好吧，它最大的不足大概就是它的操作模式了，大多数胜利都取决于玩家按键的速度。

2000年9月15日至10月1日，来自全球200个代表团的11 000多名运动员，参加了20世纪最后一次奥运会——在澳大利亚悉尼举行的第27届奥运会，进行28个大项、300个小项的角逐。中国体育代表团在悉尼奥运会上共夺得28枚金牌、16枚银牌和15枚铜牌，在金牌榜和奖牌榜上均排在第三位。中国首次进入奥运会金牌榜前3名，取得了历史性的突破。

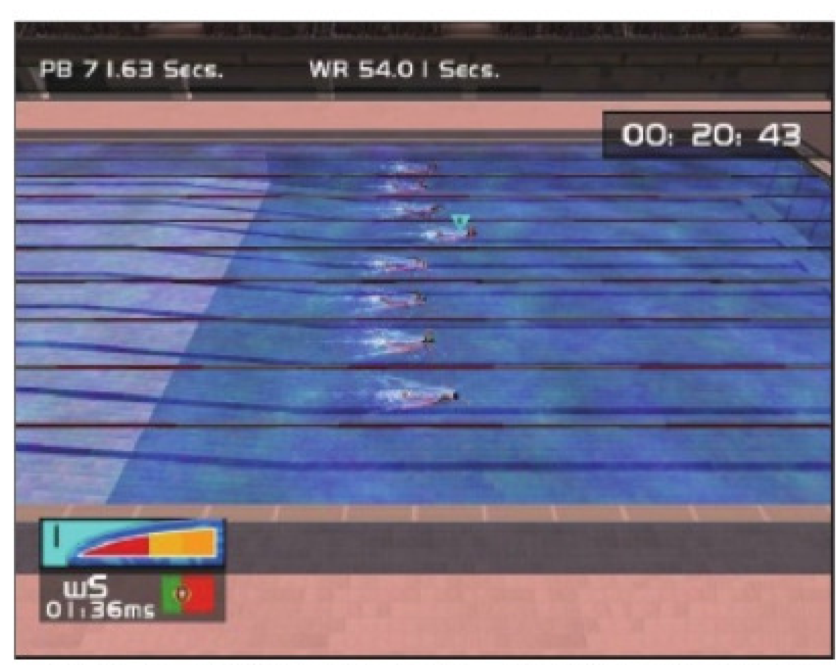


Eidos在三大平台上开发的《悉尼2000》（Sydney 2000）





从《悉尼2000》的游戏画面来看，游戏技术的发展已经进入了一个新的阶段，而单就这款游戏而言，界面的设计还是相当简明的



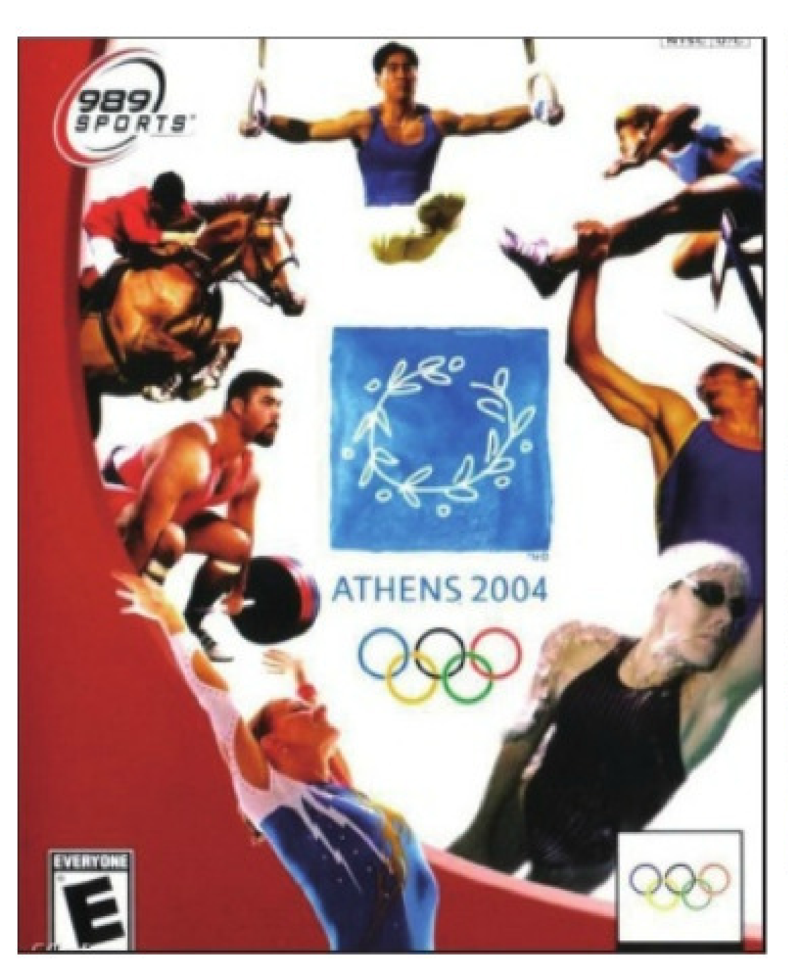
虽然说水面表现的有点问题，但在当时也相当好了


在《悉尼2000》中，2000年奥运会点燃圣火的澳大利亚黑人田径女运动员凯西·弗里曼在这个游戏里变成了一位壮汉……

2004年的奥运游戏



2004年，由Eurocom娱乐软件公司开发、在PS2平台发行的奥运体育游戏《雅典2004》（Athens 2004）正式推出，这是本届奥运会的官方游戏。游戏试图抓住奥运会的精神和风貌，尽可能模拟体育比赛的各个项目。这些项目包括田径、游泳、体操、射击、射箭、举重和马术等共25个比赛项目，比赛地点完全按照雅典奥林匹克体育场、帕那辛纳克体育场大球场等真实存在的比赛场馆来制作。游戏模式也变得更为多样化，从练习模式到七项全能和十项全能的竞赛模式。玩家可以从64个参赛国（实际本届奥运会共有202个国家参赛）800名真实姓名的运动员中选出自己的选手来进行游戏。游戏最多支持4个玩家同场竞技，并和过去一样，这个游戏也支持PS2的运动外设装置。







2004年雅典奥运会游戏



2K Sports于2006年开发的Torino 06 Olympic Games



在2004年举办的第28届奥运会上，中国以32枚金牌、17枚银牌、14枚铜牌的总成绩名列奥运会金牌榜第二名。在短短的10年时间里，中国已经成长为一个世界级的体育强国。



2008年的奥运游戏

在2008年到来的前一年，世嘉得到了北京奥运会游戏制作的独家授权，在Wii平台上出品了《北京2008——马里奥和索尼克在奥运会》（Mario and Sonic at Olympic 2008 Beijing）。假设回到上世纪90年代，无论你是对任天堂还是世嘉的Fans说，马里奥将和索尼克同时出现在一个游戏中，并同场竞技，那么他们一定会嘲笑你是白日做梦。但不可想象的事实就这样出现在我们眼前——世嘉与任天堂合作制作了《北京2008——马里奥和索尼克在奥运会》，在这款游戏中，一度竞争激烈的两大明星同场竞技，与他们一起出场的还有他们那些老朋友。

自任天堂和世嘉诞生以来整整一代玩家梦寐以求的游戏，竟



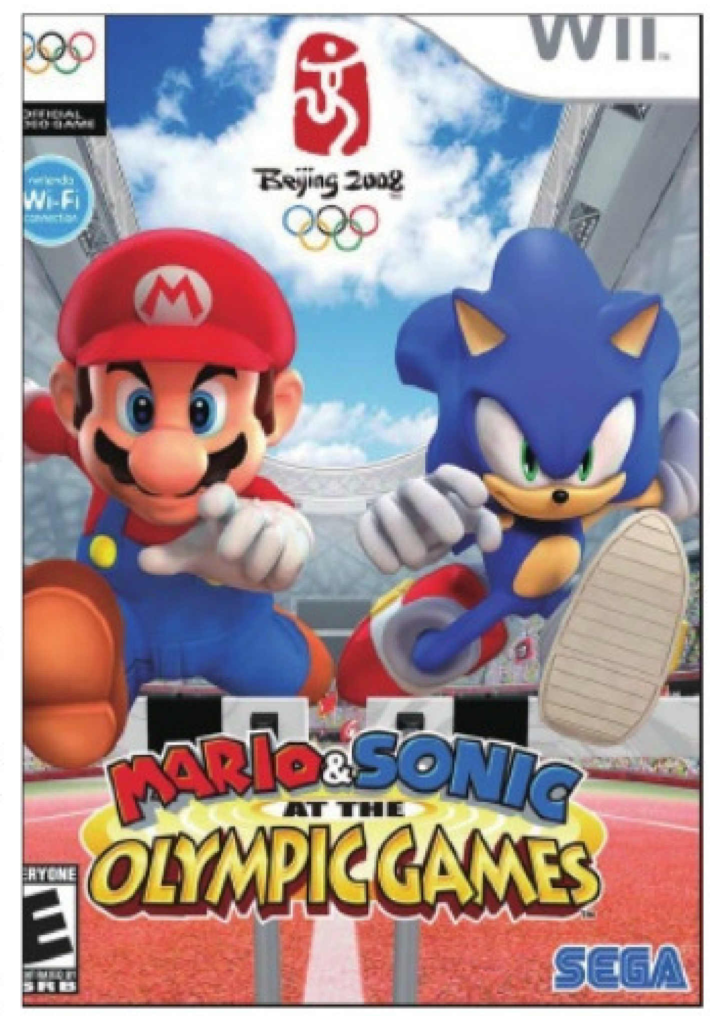
2007年东京电玩展，《北京2008》是世嘉公司重点宣传的产品



东京电玩展上，世嘉展台的服务人员在积极宣传《北京奥运2008》（Beijing 2008 Olympics）

是以一款迷你游戏大合集的形式出现——其中一些相当优秀，但另一些表现一般，但这有什么关系呢，2008年奥运会、马里奥、索尼克……这三大招牌足以吸引人们的注意。且不说这个游戏的游戏性如何，就说那些参赛选手就足够使你一惊了。这个游戏收录了两大阵营的几乎全明星阵容。马里奥方面的选手包括路易吉、瓦里奥等人，而索尼克方面的选手则包括它的搭档双尾狐塔尔斯、艾格曼博士、纳克鲁斯等人，当然你也可以使用自己在Wii中设定的角色。

这款游戏并不支持联线对抗，游戏中每场比赛的成绩和角色都自动记录在存档中，如果你把这些存档上传到网络上，就可以看到自己在全世界范围内的排名了。马里奥和索尼克带你进入的是20个真正的奥运会比赛项目以及几个非奥运项目的幻想游戏。游戏规则比较简单，你必须在已有比赛项目中达到一定的成绩才能获得更多的隐藏比赛项目。



世嘉出品的《北京2008——马里奥和索尼克在奥运会》，两大梦幻角色的首次同台竞技竟是在中国的赛场上，这是多么意味深长啊

游戏的操作也相当多样化，有的仅需遥控手柄即可完成，而另一些项目——例如百米短跑、4×100米、4×100米接力、110米栏、400米栏、跳远、三级跳远、跳高、撑竿跳、链球和标枪等项目，如果用额外的外设“Wii家庭训练器”来完成则更为方便——但这无疑也更增强了玩家的运动量。

这款游戏的击剑、飞碟射击、鞍马等项目都非常富有挑战性，另外奥运项目之外的幻想游戏也都非常有趣，有些竞速游戏类似马里奥赛车，可以用道具攻击对手。而乒乓球则稍微差一些，由于在这个项目中你不能控制自己的行动，因此经常丢球。这款游戏在动作和设计上相当出色，无论是马里奥还是索尼克都是有史以来塑造得最好的，每个人的个性都在比赛中被表现了出来。游戏支持宽屏和逐行扫描，所以画面中的一切看起来都明朗干净，色彩非常纯正，游戏的音效表现也相当不错。如果你使用同一个角色进行竞赛，时间长了未免厌倦，而多样化的、性格各异的角色使游戏乐趣得到了增强。更重要的是，通过这个梦幻角色大组合的作品，北京奥运会被更多的人所知道和喜爱——2007年11月22日发售的Wii版《马里奥与索尼克在北京奥运会》和2008年1月17日发售的同名DS版两作，日本、北美、欧洲的累计出货数已经超过了500万。

除去上面那款充满奇迹的游戏是与北京奥运会有关的以外，世嘉公司还在2008年7月8日向全球发售《北京奥运2008》（Beijing 2008 Olympics）。据悉这款由国际奥林匹克运动委员会授权、世嘉公司制作，还未上市就已得到众多品味人士追捧和期待的游戏，目前已经被引进中国。家用机版以及电脑版都支持通过互联网进行全球连线竞技，具有广泛的推广力和平台优势。在这款游戏中将出现35种奥运会比赛项目——涵盖了乒乓球、体操、跳水、田径、射击、皮划艇、自行车等多种热门项目，比赛场地也将进行实地取材，会出现北京国家体育馆（鸟巢）和国家游泳中心（水立方）。借助次世代主机强大的机能，游戏的图像效果也将达到奥运会官方电视游戏的新高度。本作在游戏性特点鲜明，玩家不用担心游戏操作会像以往的竞争类作品一样太过简单而导致乏味无趣，游戏每项竞赛的灵敏度有了很大改进，如田径项目中，按键频率是左右玩家能否很好上手的关键因素。更让人惊叹的是，所有的比赛项目都采用了动作捕捉技术，从而保证不同比赛项目中运动员能够做出不同的反应，让比赛更加逼真、生动。该游戏在PS3、Xbox360以及PC平台上推出，而在中国大陆地区，只会推出PC版本。

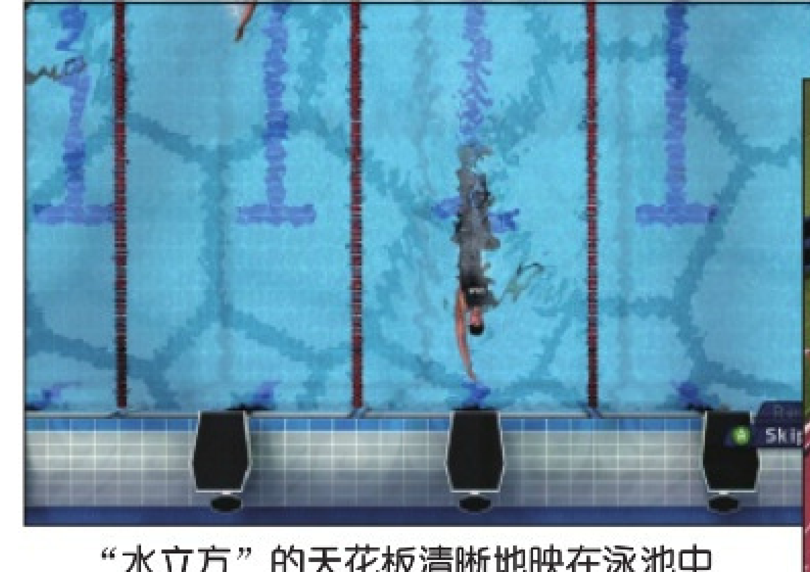


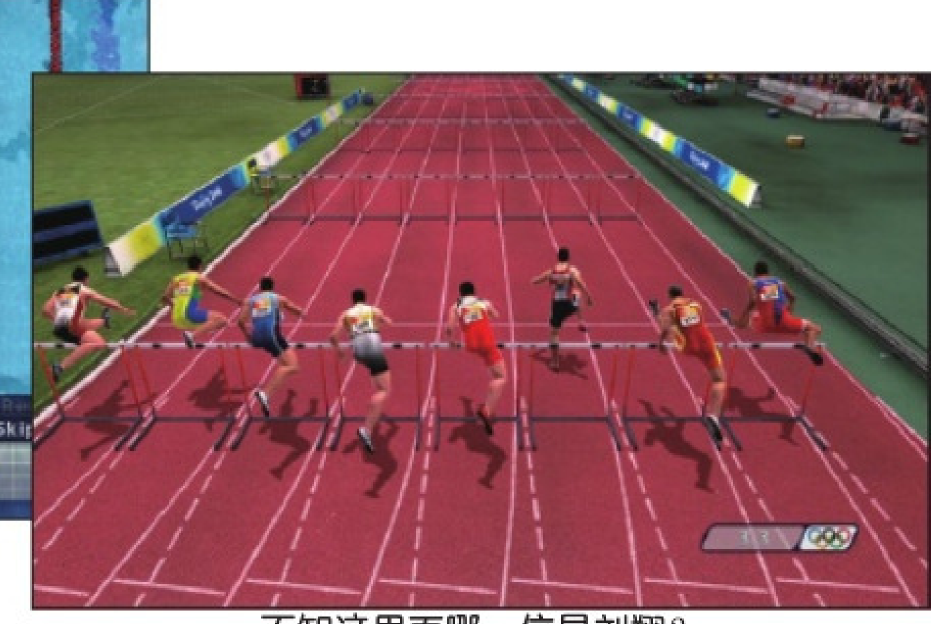
右图为《北京2008——马里奥和索尼克在奥运会》的乒乓球比赛画面，左图为《北京2008》的乒乓球比赛画面，除了角色不同，其他部分看起来还是很像的


Sega推出的《北京2008》（Beijing 2008）美版封面



一转眼20年已经过去，电子游戏在画面上有了天翻地覆的变化，但是在竞技性、娱乐性的方面，它始终没有变过，更快、更高、更强也依然是它的追求


“水立方”的天花板清晰地映在泳池中


不知这里面哪一位是刘翔？

其他奥运体育游戏

《十项全能》（Activision Decathlon）

要谈到早期的奥运游戏，还有1983年Activision在Atari 2600等4位主机上推出的《十项全能》（Activision Decathlon）。这个游戏包括了奥运会上的10个比赛项目。最多支持4个玩家同台竞技。其中包括100米跑、跳远、链球、跳高、400米跑、110米栏、铁饼、撑竿跳、标枪和1500米赛跑。

《奥运会上的阿斯特里克斯》（Asterix at the Olympic Games）

Atari公司制作的这部作品是法式幽默的代表。家喻户晓的阿斯特里克斯和朋友们来到了希腊奥林匹克山，开始了自己的奥运会之旅。看台上5种颜色的狼烟四起，能增强体质的特制兴奋剂则成了一个对现实世界的大大讽刺。

Sports Jam

这是2000年世嘉公司推出的田径运动游戏，虽然它没有在游戏中明确提到与奥运会有关，但也可算是一款奥运游戏。



《奥运会上的阿斯特里克斯》



Sports Jam





2003年，中华全国体育总会副主席何慧娴正式宣布，国家体育总局批准电子竞技为在中国开展的第99个体育竞赛项目，第一届中国电子竞技运动会也于2004年第一季度揭幕。9字在中国意味着某种长久和生生不息，第99种体育项目使游戏和游戏玩家第一次暂时摆脱了某种尴尬的舆论环境。让玩家们感到欣喜的是，在2008年北京奥运会圣火传递的过程里，也有了电子竞技选手的身影——从模拟人类的体育运动这一行为，到自己也变成一种新的体育运动，电子游戏所经历的一切引人深思。

2008年奥运会已经在我们伟大祖国的首都胜利召开了，我们衷心期待它能圆满成功，衷心希望中国体育代表队能取得最后的胜利，同时也还有个小小的愿望，那就是有朝一日，电子竞技也能成为奥运比赛项目……




电子竞技选手也作为国家的正式运动员，参与了奥运火炬传递，这不仅是一种光荣，更是一种承认，上图为电竞明星Sky正在接过神圣的奥运火炬，左图《实况足球》的选手杜海峰正在传递圣火



一个时代并未结束
——谈比尔·盖茨的离去

■本刊记者 冰河





比尔·盖茨

曾几何时，这个世界上最有影响力的两个美国人都叫做比尔，虽然表面上看来两个比尔一个财富全球居首，另一个则是权势第一，但如果真的比较两个比尔的全球影响力，头发总是乱糟糟的那个CEO实际上要超过红鼻头的那个总统。即使这个世界上的很多公民都不买克林顿先生的账，但打开电脑的时候却多数是盖茨先生的用户（虽然也有很多人并没有给盖茨先生付钱）。这两个人在世纪之交前后都经历了个人生涯中的严重危机，总统先生是受累于个人生活的不检点，与莱温斯基大传绯闻；而CEO先生则是由于其事业的空前成功，导致国家出于对其影响力的恐惧，启动了反垄断诉讼。总统先生的麻烦来得快去得也快，在眼泪汪汪承认说谎之后，总统先生带着不体面的光环悄悄结束了总统任期，而CEO先生则见招拆招，度过了来自国内的最大危机。尽管针对微软的反垄断调查和诉讼至今在世界各地仍有余波，但无疑CEO先生是带着满面笑容和旁人崇拜的眼光，离开了他的岗位。

2008年6月27日，全球最大的软件和互联网服务企业美国微软公司的董事长，连续13年的全球首富——比尔·盖茨先生宣布退休，离开了他一手创立并发扬光大的企业。虽然此前盖茨早已离开了CEO的岗位，将公司业务和战略的管理交给了老朋友鲍尔默，自己潜心于技术研究开发管理，但谁都不敢将隐居幕后的盖茨视为说话不算数的过气领导。直至这一天盖茨从鲍尔默手中接过那个记录着他在微软多年点滴回忆的大本子，他的身影才真正离去。尽管盖茨还是微软董事会的成员，并对微软的重大战略管理决策具有发言权，但这一次，他是真的走了。

盖茨走了，但是他开创的“知识经济”时代，才刚刚开始。

盖茨的光芒

比尔·盖茨，无论是对于中国人还是美国人来说，他都是个让人又爱又恨的人物。对于美国人来说，并不是仅有这个人带领山姆大叔走入IT时代，但却是这个人让普通大众第一次意识到程序员所拥有的价值和威力。此前虽然美国不乏爱迪生这样依靠发明成为亿万富翁的先例，但如电灯这样的发明毕竟是看得见摸得着的实物，很容易让普通人意识到其价值。依靠一款运行在电脑上的软件，而且是最基层的系统软件，最终占领了大部分普通用户的电脑，成为全球首富。即使对于看惯了传奇的美国人来说，这仍旧具有石破天惊的意义。Windows最核心的“桌面”理念让普通人跨过了DOS时代的代码命令操作，让电脑使用如同在自家书桌上使用一样简单，这使得电脑的使用者迅速扩大到普通群


盖茨与艾伦早期创业时的合影

体。虽然此前乔布斯的苹果Macintosh机上运行的OS也采用了相同的设计理念，不过骄傲的乔布斯从硬件到软件一把抓，自成一派的作风使得苹果电脑至今仍属于少数精英习惯的选择。而盖茨明智地专注于软件，并与业界最强大的核心硬件企业Intel结成联盟，最终让x86架构处理器和Windows操作系统成为IT时代的入门选择。后来微软又采用操作系统捆绑浏览器的手段，将最危险的对手美国网景扼杀。即使因为捆绑浏览器的竞争手段招来了网景的不正当竞争诉讼，以及后来司法部气势汹汹的反垄断诉讼，盖茨边拖边打，分化瓦解，还是安然度过了最艰难的时刻。从这个角度来说，盖茨不仅仅具有编写程序的天分，还是一个精明的商人。

对于信奉“The business of American is Business（美国的事业就是商业）”的美国人来说，盖茨具有足够的“美国梦”代表意义。不过以三权分立的制衡思想治国的美国人也明白过于强大而难以约束的力量具有怎样的危险性，微软充满侵略性和扩张性的竞争战略，以及无往不利的战绩让很多人感到恐惧。因此时至今日针对微软的反垄断诉讼依旧没有结束，往盖茨脑袋上扔蛋糕的行为就发生过数次。美国好莱坞也在反垄断诉讼最热火的时候，幸灾乐祸地拍摄了一部名为ANTITRUST（中文名《反托拉斯行动》）的电影，片中由Tim Robins扮演的垄断公司大老板同样依靠编写程序起家，同样富可敌国，同样采用充满侵略性的竞争手段，特别是头发乱糟糟，带着大眼镜，毫无架子嚼着薯片和高中生讨论程序编写的风貌都与公众印象中的盖茨如出一辙。只不过片中的大老板直接采用了肮脏的谋杀手段，而美国司法部1999年的反垄断调查结果表明，盖茨为了打击竞争对手的浏览器网景Netscape，也同样几乎不择手段，只是还没有到非法的程度，但这也从一个侧面反映出美国人对于盖茨的艳羡与戒备。

而对于中国人来说，盖茨更是一个集天使与恶魔于一身的人物，他让中国人轻松跨入了电脑应用时代，让无数年轻人燃起了通过程序再造传奇的梦想，通过“反盗版”的口号和行动让中国人彻底明白了什么是知识产权以及其背后的意义所在。最重要的是，盖茨对于自己所有的上百亿财富所采取的身后处理手段——成立慈善基金，彻底捐献，让中国的新兴财富阶层意识到富有者对于社会所应有的责任所在。另一方面，微软过于强势的竞争战略让中国的软件和互联网行业几乎从一开始就寄生于Windows操作系统之上，再无另起炉灶的可能。而且Windows软件成千上万的价格也让难以理解智慧产业的中国人无法接受。几乎从一开始，“帝国”这个在中国带有贬义的词就与盖茨领导下的微软联系起来。几乎是从盖茨第一次访华开始，针对盖茨和微软的抗议就从来没有平息过，特别是2007年“王开源”当着盖茨的面冲上舞台，高举“反对垄断，开源自由”的标语，昭示了反微软力量在中国的强大存在。2003年一桩“盖茨被刺杀”的假新闻在中国互联网意外风传，也体现了中国人潜意识中对盖茨“不得好报”的意识倾向。


盖茨北大演讲遭遇反垄断抗议，“王开源”高举标语

如今这一切都将成为历史。盖茨挥一挥衣袖，不带走一分钱（事实上他也带不走），曾经围绕在他身边的种种争议都将成为过眼烟云，他留给公众的，除了那个传奇，以及令人尊敬地将财富全部回报社会的临别行为之外，只剩下那个巨无霸帝国——微软了。

但是，没有了比尔的微软，还是那个微软么？

是神还是人？

盖茨退休的消息并不是最近才突然出现，早在两年前他就曾宣布这个决定，只不过当这个日子日渐临近的时候，人们才开始真正思索没有了盖茨的微软会如何。盖茨的退休在全球媒体的关注下，轰轰烈烈地执行：捐掉全部财产，离开一手创下的微软，过另一种也许会更有意义的生活。对于他来说，终于可以离开那些令人困扰的诉讼和指责，包括忽然飞来的蛋糕和窜上演讲台的抗议者，一心从事自己关注的慈善事业了。不过对于这个已经深深被他影响了的世界来说，没有了盖茨的微软将会发挥怎样的作用，这才是问题的核心。向左走还是向右走，微软现在需要自己选。盖茨走后，一些原本已经逐渐浮现的问题，正更加清晰地摆在继任者鲍尔默的面前。

Vista更像一场灾难

Vista发布的时间推迟多年，最初承诺的重要功能踪影全无，其性能令众多客户大失所望，他们甚至向PC制造商提出了


鲍尔默为盖茨开告别微软欢送会

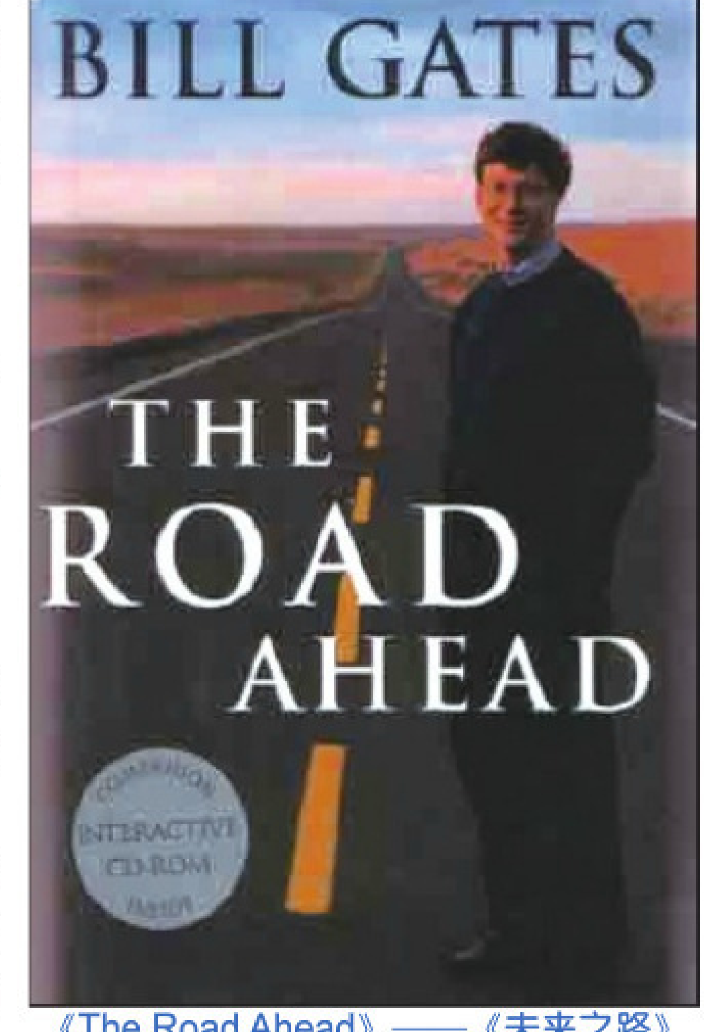
一个史无前例的要求——将系统降级为XP。与之对应的是，微软就在盖茨退休的第二天决定Windows XP产品全线停止向外销售。显然，没有了盖茨的微软虽然已经清楚地认识到它的诸多缺陷。但面对这种尴尬的局面，盖茨的继任者依旧保持了原有的开发计划和强势作风，希望通过此举在某种意义上表示决心，确保下一代操作系统Windows 7的市场关注和开发。当然，消费者如何选择，恐怕还是个问题。

甩不掉的反垄断调查

Windows和Office等核心业务至今虽在业界仍傲视群雄，但微软手中这样的拳头产品并不多，尽管美国反垄断诉讼已和解，可欧盟仍不断对微软垄断行为展开调查。值得注意的是，有传言中国地区也正在制订相关的反垄断法律，微软将面临越来越多的法律限制。

谷歌、雅虎和更多挑战

微软是单机软件时代的胜者，但进入互联网时代后，无论在搜索数量还是搜索引擎广告收入各个方面，微软都在谷歌面前黯然失色。就在最近微软试图通过收购另一家网络巨头雅虎以反超，但失败的收购案非但没有带来帮助，反而让雅虎和谷歌走近了一步，也更让人看出网络时代微软的内虚。从这个角度来说，互联网时代如何保持创新和活力，这个问题盖茨并没有解决，而他也没有给他的后来者指出方向，这其实是微软目前面临的最致命问题。



《The Road Ahead》——《未来之路》一书的封面


1999年，任首席执行官的盖茨在比利时被蛋糕袭击

从1976年盖茨与“发小”保罗·艾伦共同创立微软至今，盖茨和他的团队建立了一个又大又有力量的微软帝国，创造了一个令人又爱又恨的美国传奇。1995年，盖茨推出《未来之路》一书，向世人描述了信息时代的世界。几乎是同时，这本书成为萌动中的中国互联网人士所必持的“圣经”。从那时，盖茨所扮演的角色已经不像是一个公司的CEO，而是对着世人预示人类未来命运的先知，就仿佛《黑客帝国》里面那个先知一般。从财富上来说，世界上从来没有人像他如此成功。虽然争议一直围绕

微软的盖茨印记

1975年——保罗·艾伦和比尔·盖茨这两位好友共同为Altair个人电脑编程，并将所编写的程序许可给Altair个人电脑制造商。该编程语言是微软的第一款产品。

1979年1月1日——微软公司从新墨西哥州的阿尔伯克基迁到西雅图地区。

1980年——IBM选中微软为其首款PC创建操作系统。微软以5万美元从其他公司手中买来软件并将其命名为MS-DOS。史蒂夫·鲍尔默加盟微软。

1981年8月12日——IBM推出的PC机上运行的就是MS-DOS操作系统。

1983年——微软推出Word字处理软件，宣布开发Windows操作系统的计划。艾伦辞去副总裁职务，但仍留在董事会。

1985年11月份——微软发售Windows操作系统的第一个版本。

1986年3月13日——微软股票上市。

1989年8月1日——微软推出Office办公软件的最早版本。

1991年——美国联邦贸易委员会调查微软是否垄断了PC操作系统市场，调查未对微软提出正式起诉而于两年后结束。

1994年1月1日——盖茨与梅琳达·弗兰奇在夏威夷的拉奈岛举行婚礼。

1994年7月——美国和欧盟的反垄断诉讼得以解决，微软同意修改与PC厂商签订的协议。和解遭到联邦法院的反对，于1995年才正式了结。

1995年8月24日——微软发布Windows 95操作系统。

1995年11月27日——微软发布IE 2.0浏览器，挑战网景的Navigator浏览器。

1995年12月7日——盖茨详细阐述了微软将专注于互联网的转变战略。

1997年8月6日——微软和苹果不计前嫌，同意技术共享。

1997年10月20日——美国司法部指控微软违反了1994年的许可判决，把计算机厂商预装其IE 2.0软件作为使用Windows操作系统的前提条件。

1998年5月18日——美国司法部和20个州起诉微软微软非法打压市场竞争，后来有一个州撤消了起诉。

1998年7月21日——鲍尔默出任微软总裁。

在他身上，但随着他与妻子梅琳达共同创建的、全球最大的慈善基金——比尔和梅琳达·盖茨基金会逐渐浮出水面，盖茨选择了将世界上最大的一笔个人财富捐献给社会，这的确是更加了不起的财富处理方式。于是，曾经围绕在盖茨身上的争议都在这一刻散去，再没有人不识时务地谈起那些关于冷酷、极度商业化、不择手段等指责。盖茨退休时的这场嘉年华把这个IT先驱捧上了另一座更高的神坛，仿佛新技术下的人类终于实现了灵魂的救赎，在世界范围的赞誉之中，盖茨成为人类的楷模。就像《纽约时报》所指出的一样，“在中国，盖茨已经差不多被比作了雷锋，一个崇高而无私的社会主义者。”

无论这场告别大戏如何炫目，盖茨技术超人的身份褪色多年的事实却依旧在这个时刻尴尬地浮现出来。《未来之路》已经是十多年前的往事，在IT时代这个时间几乎相当于100年。如今盖茨本人已经不再是可以预知未来的先知，如今苹果的乔布斯似乎比他更有这种先知的气质，而在市场上来说谷歌则实际取代了微软开拓先锋的位置。微软正在力图摆脱困境，他们刚刚经受了并购雅虎的失利。互联网行业的追赶战略表明，微软已看清了自己的未来在互联网，但是通往未来的路却依然笼罩在“云雾式计算”中。在另一边，人们正在听谷歌的“云计算”布道课程，如痴如醉。在谷歌所描绘的“云上的日子”里，人们打开显示器就直接上网，未来的家庭将不再需要主机，世界只需要几台超级大电脑就足够了，市场将不再需要英特尔，也不再需要微软。IT业的太阳每天都是新的，新的技术每天都在颠覆旧世界和旧的商业模式。当盖茨的微软帝国已不能再产生足够的技术革命激情之后，新的技术激进主义者必将取而代之。P2P、开源……这些曾经是微软最痛恨和极力打击压制的名词，已经开始酝酿释放出足以颠覆帝国的能量。


现任微软首席执行官——鲍尔默

因此，盖茨的光荣退休或许还可以被解读为一种无奈的出走，而他最终能否功德圆满，一方面要看微软的股票是否值钱又坚挺，盖茨在道德神坛上能够待多久，也将有赖于此。毕竟，人们都不认为一个已经濒临破产的公司的前任CEO仍然可以继续拯救别人。另一方面，微软是否能学会逐渐与竞争对手以及用户更加温和、宽容的相处，也是至关重要的因素。当然，现在看到微软、看到盖茨如此高兴，如此洒脱，或许说明他们已经自有安排。这都需要他们在未来以自己的行动证明，这一切并非道德上的自大与虚妄。我们向往财富与成功，同样我们也时刻审视被捧到神坛上的偶像。

无论如何，盖茨都是个值得我们尊敬的人，没有了他在其中，IT和互联网世界真的少了很多精彩。

1998年10月19日——反垄断案庭审开始，一直持续到1999年夏季。
1999年11月5日——美国联邦地方法院法官托马斯·潘菲尔德·杰克逊公布裁决结果：微软是一家垄断企业。
2000年1月13日——盖茨让位于鲍尔默，不再担任微软首席执行官，但仍是微软董事长，并出任首席软件架构师。
2000年2月17日——微软发布Windows 2000。
2000年6月7日——杰克逊将微软裁定为两家公司。
2000年9月26日——美国最高法院将微软对杰克逊法官裁定的上诉发回联邦上诉法院进行重审。
2001年9月6日——美国司法部称不再分解微软。
2001年10月25日——微软在全球同步发布Windows XP。
2001年11月份——微软和美国司法部就反垄断暂时达成和解协议。
2002年8月份——为遵守与司法部就反垄断暂时达成的和解协议，微软宣布对其业务和产品进行调整。
2003年6月23日——微软公布了面向手持机和手机的Windows Mobile操作系统。
2004年3月24日——欧盟委员会因微软涉嫌反垄断而开出6.13亿美元的天价罚单，因微软提起上诉而暂时搁置。
2004年4月2日——Sun与微软和解反垄断诉讼。
2004年6月30日——美国上诉法院通过了微软与司法部的反垄断和解协议。
2004年12月22日——一家欧盟法院驳回微软对欧盟3月份裁定的上诉。
2005年5月12日——微软展示新Xbox 360游戏机，同年11月份上市。
2005年7月1日——微软同意支付IBM 7.75亿美元现金和价值7500万美元的软件来和解反垄断诉讼。
2005年10月11日——RealNetworks获得7.61亿美元补偿后，与微软和解反垄断诉讼。
2006年3月23日——微软宣布对Windows业务部门重组。
2006年6月15日——盖茨公布计划于2008年7月份退出微软日常管理工作，以便专注于他的慈善基金会。
2006年11月14日——微软推出Zune音乐播放机。
2007年1月30日——微软发布长期延迟的Windows Vista和Office 2007。
2008年1月31日——微软公布以446亿美元收购雅虎的方案，即使微软出到475亿美元的价格，雅虎也不同意。双方最终未能达成交易。
2008年6月27日——盖茨从微软的全职工作岗位上退下来，但仍然是微软董事长。



地盘我作主，空间大变脸（下）

■贵州 冰河洗剑

续接上篇，在本文中继续为朋友们介绍博客空间的美化，包括各空间背景音乐、Flash和视频的添加，放上更精彩的动态模块及各种挂饰组件，还有空间的小宠物等……

文“声”并茂——音乐添加篇

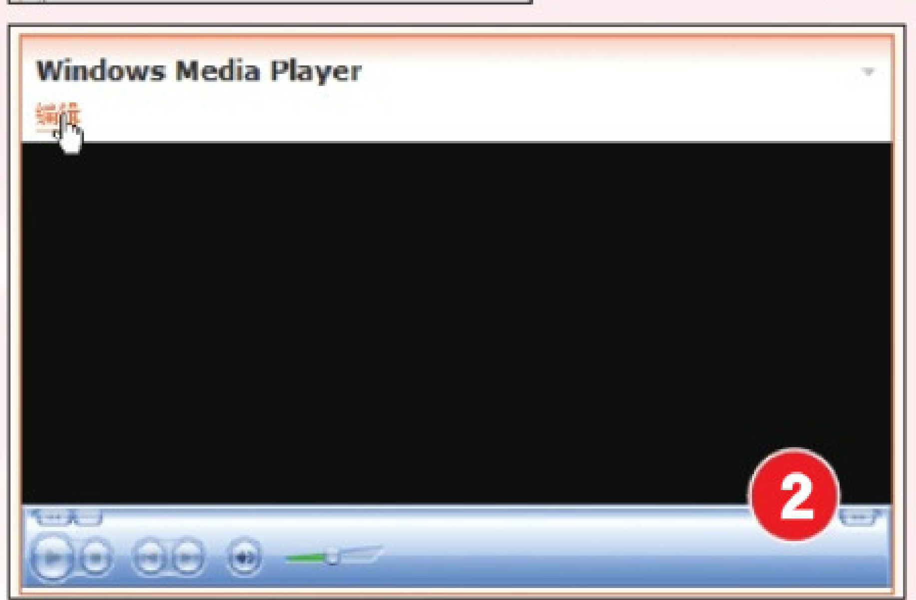
Q-Zone空间添加音乐播放器可使用代码，在MSN Space及其他博客空间中，则需要通过模块或HTML代码的方式进行添加。此外还可以利用一些第三方的博客音乐服务，为博客添加更加漂亮的播放器和最新的音乐背景。

一、MSN Space背景音乐的添加

在MSN Space中，提供了音乐列表模块功能，还可以利用Windows Media Player模块，轻松添加空间背景音乐和单篇日志音乐。

1.添加WMP音乐播放器

在MSN Space中，点击“自定义”→“添加模块”命令，打开模块添加对话框。在模块列表中找到“Windows Media Player”，点击“显示”按钮，即可添加Windows Media Player模块到MSN Space首页中（图1）。在首页中，将WMP模块拖动到合适的位置，点击模块上的“编辑”按钮，打开模块设置对话框（图2）。





在“视频或音频剪辑的网址：”中输入要播放的音乐链接地址，在“播放次数”中选择播放模式，一般选择为“循环”（图3）。在“显示模式”中可设置WMP模块的显示大小，或者直接将WMP模块隐藏起来。由于WMP播放器界面比较简陋，影响首页的整体美观，因此可将其隐藏起来，并不影响音乐的播放。最后勾选“有人访问我的共享空间时自动开始播放视频或音频剪辑”项，保存设置后，即可完成MSN Space背景音乐的添加了。

2.循环播放多首音乐

在默认的情况下，WMP模块中只能添加一首音乐，想要循环播放多首音乐该怎么办呢？这时可以通过.asx文件重定向，实现播放多首音乐的目的。

首先，收集要播放的多首音乐链接地址，然后打开记事本程序，撰写如下内容（图4）：

```
<ASX Version="3"><TITLE>身边</TITLE><REPEAT>
<ENTRY><REF HREF="http://音乐链接1";/></ENTRY>
<ENTRY><REF HREF="http://音乐链接2";/></ENTRY>
<ENTRY><REF HREF="http://音乐链接3";/></ENTRY>
</ENTRY>
</REPEAT></ASX>
```

```
<ASX Version="3"><TITLE>身边</TITLE><REPEAT>
<ENTRY><REF HREF="http://www.87yy.com/%D0%C4%D4%B8%B1%E3%C0%F8%CC%F9.mp3";/></ENTRY>
<ENTRY><REF
HREF="http://1.feelroon.com/df3dsfcvcbfn78w43dfaa/Chinese/slr4238/MZZDWAN-04oi.mp3";/></ENTRY>
<ENTRY><REF HREF="http://www.87yy.com/%D0%C4%D4%B8%B1%E3%C0%F8%CC%F9.mp3;/></ENTRY>
</ENTRY>
</REPEAT></ASX>
```

将收集的音乐链接地址按照上面的格式添加到文件中，可添加任意多首音乐链接地址。然后将文件保存为“music.asx”。将“music.asx”上传到任意空间中，获得一个链接地址，例如这里是“http://users6.nofeehost.com/binghexijian/1.asx”。编辑WMP模块，填入该链接，即可实现在MSN Space中循环播放多首音乐了。

ASX文件及MSN Space的音乐列表

ASX文件实质是一个文本文件，在ASX中包含了媒体内容对应的URL链接地址。ASX可对流媒体信息进行重定向，WMP会根据ASX文件的信息用相应的协议去打开指定位置上的多媒体信息流或多媒体文件。

另外，在MSN Space中还提供了音乐列表模块，在音乐列表模块中可以添加多首音乐链接地址，但是添加音乐列表后，将会发现音乐列表是“中看不中听”，只显示音乐列表并不进行播放。对中国用户来说，音乐列表没有什么作用，但是如果是美国用户，当其他用户点击音乐列表中的歌曲名，将会进入MSN（美国）音像商城。如果访问者从音像商场中购买了此张歌曲的碟片，空间用户的账户上还会有美元进账。

3.为日志伴上音乐

在MSN Space中，也可以为指定的日志添加音乐伴奏。在撰写日志时，点击编辑工具栏上的“HTML”按钮，切换到HTML编辑模式。在日志撰写窗口中的<DIV>和</DIV>之间加入如下代码（图5）：



<PRE><BGSOUND balance=0 src="音乐链接地址" volume=0 loop=infinite></PRE>

上面的这段代码中，参数“infinite”是用来指定音乐进行循环播放的，将音乐链接地址替换为自己想要的音乐链接即可。输入音乐代码后，再点击“HTML”按钮，切换为正常编辑模式，即可撰写日志了。

日志发布后，其他访问者浏览查看日志时，音乐需要先缓冲完毕后才会开始播放，因此在添加音乐链接时，要选择一些体积小速度快的音乐链接。

“盗取”别人MSN Space空间音乐

某些MSN Space空间的音乐非常好听，有许多空间的音乐还是连续播放的，如何得到空间的音乐地址呢？可以利用一个叫“Windows Live Spaces Music Hunter-共享空间音乐捕捉”的在线小工具，立刻分析得到任意MSN Space空间中的音乐链接地址。

在浏览器中打开“http://lieb.cn/musichunter/”，输入要分析音乐链接的MSN Space空间地址，点击“Music”按钮，即可得到该空间的所有音乐链接地址列表（图6）。在音乐链接地址中，有一些是后缀为.asx的，这是连续播放音乐的链接地址文件，可以用迅雷或其他工具下载该文件，用记事本打开后，即可看到连续播放的所有音乐真实链接。



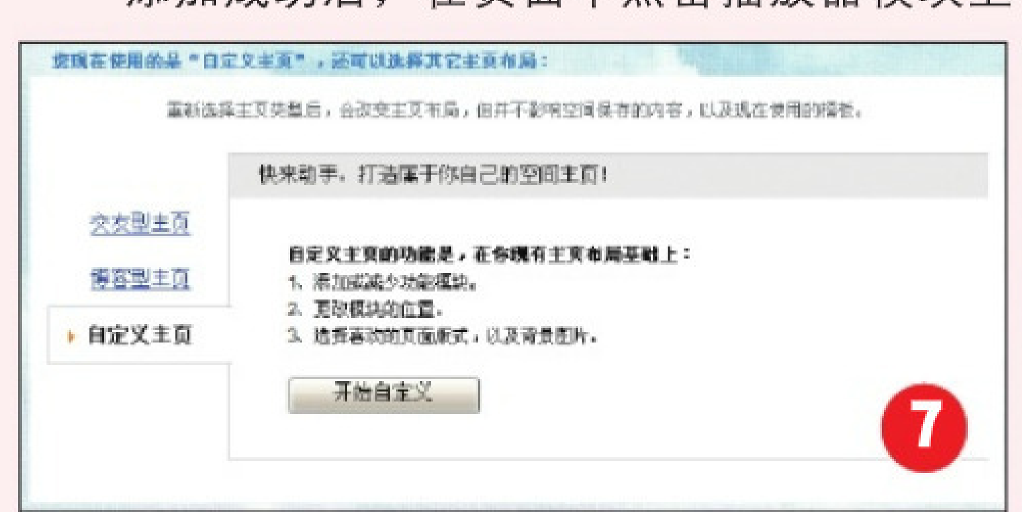
二、美化百度空间音乐播放器

借助百度空间强大的CSS自定义功能，可在百度空间中方便地添加音乐，并且自定义美化播放器效果。

1.添加音乐播放器

点击页面右上角的“我的空间”→“选择主页类型”，打开主页类型设置页面。再选择“自定义主页”，点击“开始自定义”按钮（图7），在自定义页面中点击“内容模块”，在展开页面中勾选“背景音乐”（图8）。确定后保存设置，即可在空间中添加音乐播放器模块了。

添加成功后，在页面中点击播放器模块上的“编辑”按钮，打开背景音乐设置页面。在页面中可设置要播放的音乐链接地址，并选择自动播放和循环播放，并可选择是否显示视频框（图9）。





2.隐藏音乐播放器

默认添加的音乐播放器很简陋，不够美观，有的用户可能想将音乐播放器进行隐藏。在前面的设置页面中，有一个是否显示视频框的选项，但该选项仅仅是隐藏视频框，而不能彻底隐藏播放器。通过设置CSS代码，可以完全彻底隐藏音乐播放器，设置音乐在后台自动播放。



在CSS代码编辑窗口中，搜索“#mod_bgmusic”（图10），将搜索到的代码段替换为：

#mod_bgmusic{display:none}

如果搜索不到该段代码，则在CSS代码加入上面的代码，注意，添加代码的位置是在以“.mod”开头的代码段的最后一行。

保存代码后，应用修改后的模板，即可将音乐播放器隐藏了。

3.美化音乐播放器

在一些百度空间模板的CSS代码中，可以看到类似如下的播放器代码：

```
#mod_bgmusic{height:300px;background:url(http://imgsrc.baidu.com/css/pic/item/f78a49d31ec08e153bf3cf30.jpg) no-repeat left bottom}
#phx{FILTER:Alpha(Opacity=10)}
```



代码中的第一句是用于设置播放器的高度及播放器外观图片的，修改图片链接地址，可以自定义播放器的外观；第二句代码用于设置播放器的外观效果。修改上面的代码，可实现自定义美化播放器外观。

为了方便不懂代码的朋友美化播放器，这里提供一个在线播放器代码美化工具。打开“播放器在线美化”工具页面（http://hibaidu.cn/music/），在页面中提供了3个播放器样式。选择喜欢的播放器样式，点击样式旁边的“使用这个播放器”链接，打开配置页面（图11）。在播放器配置页面中添加歌曲音乐链接，点击“生成代码”按钮，在下方的“地址”中会生成播放器代码，点击“复制代码”按钮，复制播放器链接地址（图12）。将播放器地址添加到百度空间的播放器后，复制下方代码框中生成的CSS代码，将其添加到自定义CSS代码编辑框中即可。

> **提示**
>
> *在生成播放器代码时，可得到类似“http://hibaidu.cn/music/s3.swf?soundFile=http://www.hongrenju.com.cn/dowftp/gls/siye/1.mp3”之类的播放器代码。其中“soundFile=”后连接的就是要播放音乐的链接地址，如果以后更换歌曲时，只需替换原代码的后半部分音乐链接地址，不必每次要都重新生成获取代码，并且播放器支持列表播放，可以进行5首歌曲连播。*

三、网易博客音乐添加

网易等门户网站的博客空间中，也都提供了音乐模块的功能，设置空间背景音乐是很方便的。

在网易博客的“换衣服”→“设置首页内容”页面中，勾选“音乐”模块项，保存设置后，即可在博客首页中添加音乐播放器（图13）。在添加的音乐模块中，点击“设置”按钮，在下拉菜单中可以为音乐播放器设置皮肤，并勾选“自动播放”项（图14）。完成设置后，点击“添加音乐”按钮，设置网络音乐或网易空间音乐链接，将音乐添加到播放列表中即可。





四、第三方的音乐模块插件

除了空间自带的音乐播放器和模块功能外，还可以抛弃空间原有的播放器，使用第三方的音乐播放模块美化自己的博客空间。



1.音乐八宝盒——定制博客音乐组件

音乐八宝盒（8box）是一个Web2.0的音乐欣赏服务站点，专门为各博客用户提供了一个博客音乐组件服务，可定制自己喜欢的博客音乐模块，并可及时更新欣赏到最新最炫的音乐。



打开音乐八宝盒博客音乐定制页面（http://www.8box.cn/a/personal/widget），登录后首先选择播放器类型，网站提供了4种播放器，其中“展示音乐口味”，可展示自己在八宝盒的听歌记录和听歌感受；“引用歌单”可引用任意八宝盒用户创建的歌单；“引用电台”则可随机播放电台内的音乐；“引用单曲”可引用任意指定的单首音乐歌曲（图15）。

选择播放类型后，要求定制播放器内容。根据所选择的播放器类型，相应的需要设置歌单、电台或单曲等，网站提供了推荐的歌曲内容（图16）。选择内容后，点击“定制外观”按钮，在设置页面中设

置播放器外观颜色及宽度。设置完毕后，点击“预览并产生代码”按钮，即可在页面中看到播放器的外观效果，并可选择两种模式的代码（图17）。



网站提供了两种代码，一种是Flash文件地址方式，另一种是HTML代码。QQ空间可选择Flash文件地址，通过添加Flash模块的方式实现播放器的添加；而HTML代码可用在MSN Space、百度空间和网易等，当然这些空间也可以使用Flash文件地址添加八宝盒音乐播放器。

2.超炫的免费空间播放器

“意赢音乐播放器”也是一个非常漂亮的免费空间音乐播放器。

首先，在“意赢互动”（http://www.eingzone.com/）注册一个用户账号，成功登录后，在首页中点击“免费申请音乐播放器”链接，打开音乐播放器申请页面。首先，填写要放置播放器的博客或空间地址，点击“申请”按钮。成功后，开始添加自己喜欢的歌曲音乐链接，然后点击“添加”按钮，添加到列表中。最多可以添加20首歌曲，可通过拖动修改歌曲播放顺序（图18），也可以直接选择其他用户添加的歌曲，切换到“歌曲仓库”页面中，选择喜欢的歌曲，点击“添加到我的列表”按钮即可。



进入“选择皮肤”页面，在这里可以选择自己喜欢的播放器皮肤，非常漂亮而且全部都是免费的（图19）。在“修改配置”页面中，可选择播放方式，并设置是否自动播放、打开音乐列表、自动跳过错误链接等。点击“保存修改”按钮，保存播放器设置，在页面右侧可以看到播放器外观效果。



最后点击“获取代码”按钮，在“您的博客”项中，可以选择要添加播放器的博客空间类型，支持常见的各种博客，包括MSN Space、Q-Zone、新浪和网易等博客。最后点击“复制代码”按钮，即可将代码复制，粘贴添加到相应博客空间模块中即可（图20）。



在刚才生成的代码中，如下代码语句：

embed type='application/x-shockwave-flash' src='http://www.eingzone.com/services/emp/player/v01.swf?user=pumaxiaoyao' quality='autohigh' wmode='transparent' width='170' height='250'>

其中“src=”后对应的就是自己的播放器链接地址，例如这里为“http://www.eingzone.com/services/emp/player/v01.swf?user=pumaxiaoyao”。如果要在单篇日志中添加音乐，可直接复制该链接地址，在日志撰写窗口中，以插入多媒体的方式直接加入此链接即可。

锦上添花——Flash、视频模块篇

在不久前，博客、播客、视频播客等都是分家的，不过现在的各种博客空间早就将文字、音乐和视频服务全部都集合在一起了。在自己的博客空间中展示自己的视频或Flash，可让博客空间更加吸引人。

一、在空间中添加精彩视频

在博客空间中添加视频与添加音乐类似，方法并不复杂。例如在MSN Space的WMP模块及百度的播放器模块中，将音乐链接换成视频链接，即可实现视频的播放；在Q-Zone中可以视频模块的方式添加视频播放窗口。另外，也可使用第三方的博客视频模块服务。

“意赢互动”除了提供免费的音乐播放器，还提供了免费的视频播放器，在首页中点击“免费申请视频播放器”链接，打开视频播放器设置页面，参照与音乐播放器相同的设置，即可获得适用于各类博客空间的视频播放器代码了（图21）。



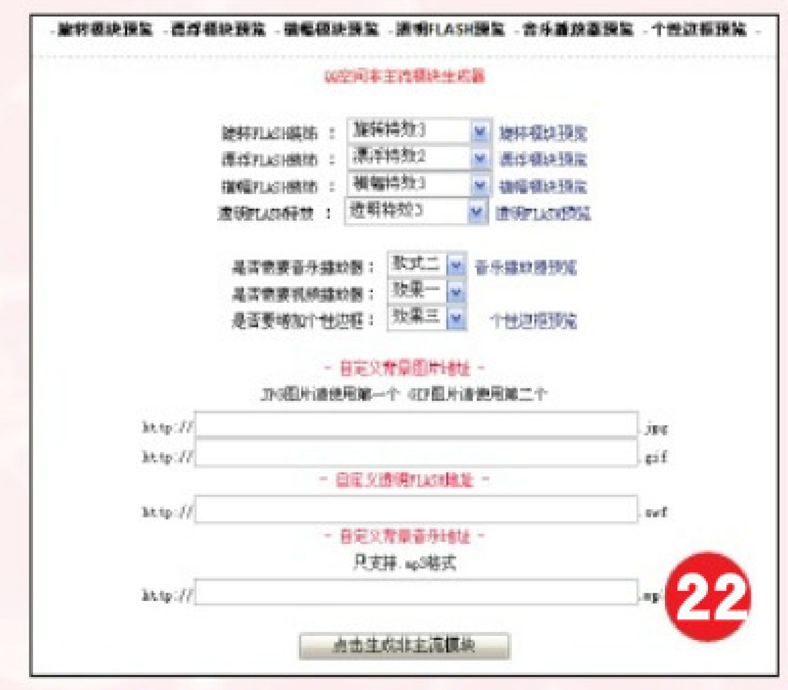
另外，56.com、土豆、优酷等视频网站，也都提供了可直接添加到博客空间中的HTML代码或Flash链接。

二、Q-Zone的Flash模块

在Q-Zone中，利用Flash模块可以实现各种精彩的效果，甚至可以媲美商场中需要收费的各种装饰美化物品。

1.QQ空间非主流模块生成器

非主流在Q-Zone中完全成了一种主流，利用“QQ空间非主流模块生成器”生成的Flash模块，可让Q-Zone非主流风格不再那么千篇一律，变得更加个性和时尚。



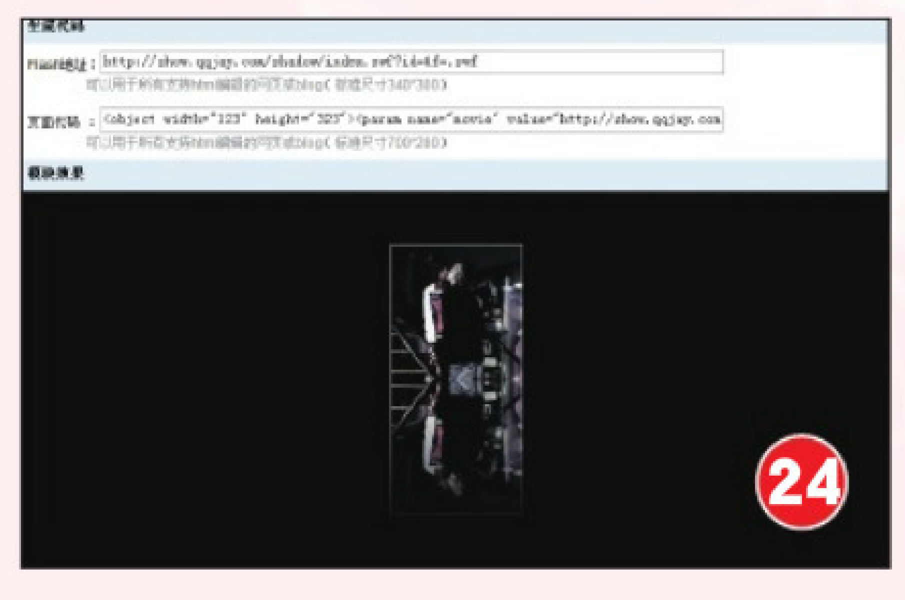
打开“QQ空间非主流模块生成器”在线网页（http://qqjay.com/diy/），首先，选择设置旋转Flash装饰、漂浮、横幅模块及透明Flash特效，每种特效都有10余种效果，点击“预览”可以看到各模块的效果（图22）。然后设置音乐和视频播放器效果，并可选择个性边框。最后，自定义一个背景图片和背景MP3音乐。点击“生成非主流模块”按钮，即可生成非主流Flash模块，得到一个类似于“http://diy.qqjay.com/qq.swf?j=&g=&s=&mp3=&b=b3&h=h3&z=x3&p=p2&m=m2&v=mv1&t=swf3”的Flash链接地址。在QQ空间中添加一个Flash模块，加入该链接就实现非主流美化效果了（图23）。



2.Q-Zone倒影相册Flash模块

Q-Zone中的相册是显示自我个性的重要窗口，不过其相册效果太单调了，利用Flash模块，可让相册播放出更吸人的效果。

打开“QQ空间倒影相册FLASH模块生成工具”页面（http://show.qqjay.com/shadow/），在上方的图片框中输入自己的相片链接地址，点击“预览效果并生成地址”按钮，在下方即可看到倒影相册的效果了。每张照片将在黑色背景中，显示水中倒影的动态效果（图24）。生成的代码有Flash链接地址和HTML代码两种方式，可根据不同的情况选择添加相应的模块。



网上还有许多在线的Flash相册效果工具，例如“QQ空间旋转相册Flash模块生成工具”（http://tool.qzoner.com/rotate/），可在实现相册旋转效果。另外，还可以利用下面介绍的专业空间相册生成工具或在线相册服务端点生成Q-Zone相册。

3.FD模块全面美化Q-Zone

前面我们介绍过使用大图模块，来美化代替Q-Zone自身简陋的页面背景，同样的，利用此原理，也可将大图替换成“镂空”的Flash模块，让背景拥有动态的效果。

与大图模块的使用一样，首先，取消其他所有模块的显示，仅保留日志模块。然后新建一个Flash模块，在其中指定FD模块的链接地址，例如这里为“http://data1.flash.qq.com/0/0/549/559-1199259234.swf”。添加FD模块后，可看到FD模块显示Flash动态效果，并且在上面有日志、留言和相册等模块预留位置。重新显示日志、留言和相册模块，并拖动到相应的位置即可轻松完成空间的美化（图25）。



三、博客空间中的“魔力盒”

“魔力盒”是一个可以直接用博客空间相册在线制作Flash相册的平台（http://www.molihe.com）。



首先，在魔力盒注册一个新用户，登录后点击“我要制作”按钮，打开制作界面。首先，要求添加照片，可从QQ相册、360圈、网易和谷歌等相册中导入，也可指定照片网络链接地址，还可直接从本地上传照片（图26）。

导入照片后，打开相册设置页面，照片显示在左侧的“图片编辑区”中。选择某张图片后，可在下方输入图片字幕，并可通过拖拽调整图片顺序，或者删除不必要的照片（图27）。然后点击上方的“立体特效”按钮，在下拉菜单中可以选择各种Flash特效效果，包括幻灯片播放、旋转立方体、旋转屏风、立体墙等效果。然后在右边的设置区中，可详细为相册设置各种效果，可根据喜好添加不同的相框和特效，音乐及背景等（图28）。





设置完成后，点击“保存”按钮，进入代码生成页



面。在右侧页面中选择自己的空间类型，并设置相册大小，即可在下面生成相应的空间代码（图29）。代码分为手动代码和自动播放代码，根据需要选择。对于没有直接提供代码的空间类型，可复制其他空间代码中的Flash相册地址，类似“http://swf.molihe.com/molihe_play-1-23670236702504302803803304502705603304 4.swf”，在空间中使用许可的HTML代码嵌入Flash即可。同样，代码也可以直接添加到单篇的日志中。

四、拍拍乐——在线相册美化博客空间



网络上有许多提供在线相册服务的站点，利用在线相册同样可制作出可用在博客空间中的模块代码。这里以拍拍乐相册（http://www.886.cn/）为例：

拍拍乐的相册制作过程非常简单，只需几步就可以得到一个超炫的相册效果。登录拍拍乐后，点击首页中的“立即制作拍拍秀Flash相册”按钮，上传照片后，点击页面中的“拍拍秀”链接，选择拍拍秀模式。网站提供了MTV模式和DIY模式，点击“开始制作”按钮，打开制作页面。选择一个拍拍秀模板（图30），点击下一步，选择刚才上传的照片，添加图片后，再设置背景音乐，最后选择一个播放器外观皮肤（图31），点击保存按钮，即可生成并保存拍拍秀相册了。在保存页面中，点击“外链到其他网站”，即可获得相册展示代码，通过代码就可以在博客空间中显示刚才制作的相册。



点缀衬美空间——挂件装饰篇

空间首页、背景、日志、音乐视频等主要构成模块都已经实现了美化，再加上一些小小的挂件装饰或其他模块，可以将空间映衬得更加漂亮美丽。

一、领养博客宠物







在博客空间上，显示一个小小的宠物精灵，向来访者问候，或与来访者游戏聊天……是不是很有趣？

1.领养百度空间虚拟宠物

百度空间提供了虚拟宠物的领养服务，任何用户都可以在自己的百度空间中饲养专属于自己的博客宠物。

登录空间后，进入“选择模板”→“宠物设置”，打开宠物领养页面。目前百度空间提供了4只不同的宠物：悠卡、米卡、能能、薇洛，选择喜欢的宠物形象，点击“我要领养”按钮，即可激活宠物（图32）。激活宠物后，进入宠物设置页面，可以自定义宠物的昵称，设置访客欢迎词以及宠物魔法效果等，还可以通过虚拟的培养手册来帮助宠物茁壮成长（图33）。

设置了宠物后，再进入自己的百度空间，即可看见一只可爱的宠物了（图34）。它会在屏幕上走动，并会施放魔法，可以逗宠物玩、给它喂食等。

2.给Q-Zone加上“绿豆蛙”

“绿豆蛙”是“漂流岛”（http://www.piao6.net/）提供的虚拟宠物，可添加到Q-Zone、MSN Space或其他博客空间中，“绿豆蛙”会与空间游客打招呼，游客之间聊天，宠物非常滑稽可爱，很讨空间朋友的喜欢。



首先，在“漂流岛”注册一个账号，点击“领养小精灵”链接，在注册页面中可以选择喜欢的宠物形象（图35）。注册成功后，即可获得一个属于自己的宠物。然后可把宠物挂到QQ或其它空间博客中，需要填写自己的空间链接（图36）。填好空间





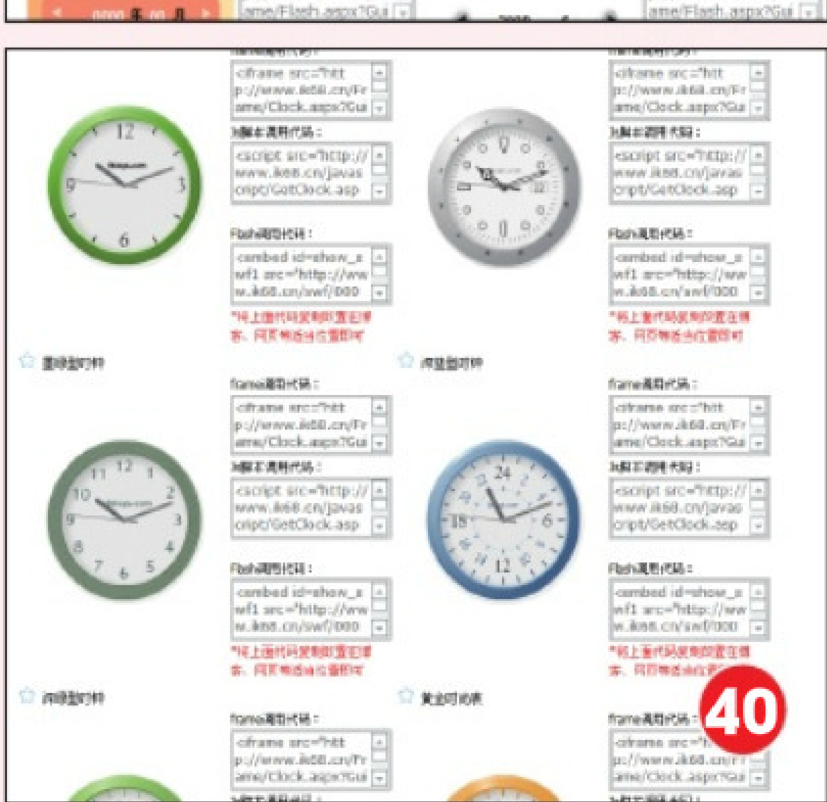
地址后，点“确认提交”按钮，即可生成宠物代码。

另外，网站还提供了“一键嵌入”功能，适合于对代码添加不熟悉的用户。点击页面上方的“嵌入”按钮，打开一键嵌入页面，选择自己要嵌入的博客类型，并输入博客用户名和密码（图37），点击“一步嵌入”按钮，即可自动将宠物放入自己的空间中。宠物添加到空间博客上之后，可以聊天游戏，还可以进行占星测命运，很有趣（图38）。

二、添加各种挂件装饰

通常的博客空间中，只提供了日志、相册等功能，可以空间中添加一些挂件增强博客的功能，或者通过装饰物美化博客空间。一般都是通过HTML代码或Flash链接实现挂件装饰的添加，各博客空间的添加方法都差不多，代码也基本通用。下面就以网易博客为例，列举几个挂件装饰的代码。





1.Flash日历的添加

Flash日历可在博客空间中显示动态漂亮的Flash日历，在网易博客编辑状态下，进入自定义模块编辑页面，添加如下Flash链接：

<embed id=show_swf1 src="http://www.ik68.cn/swf/3_.swf" width="183" height="202" wmode="transparent" type="application/x-shockwave-flash">

即可在博客页面中显示Flash日历。

另外，提供一个Flash日历资源（http://www.ik68.cn/FlashShow.aspx）。注意，复制代码时要选择“Flash调用代码”（图39），只有这个代码才能正常添加到各博客空间中，另外两种代码会被过滤。对于Q-Zone，可直接复制代码中“src=”后的Flash链接地址添加模块。

2.添加Flash时钟

用同样的方法，添加如下代码：

<embed id=show_swf1 src="http://www.ik68.cn/swf/0001-Green_.swf" width="200" height="200" wmode="transparent" type="application/x-shockwave-flash">

即可在博客上添加一个漂亮的时钟。在Flash时钟资源页面（http://www.ik68.cn/ClockShow.aspx）中，也可选择喜欢的时钟，复制相应代码进行添加（图40）。



3.添加Flash游戏

在博客空间中添加一个Flash游戏非常吸引访问者驻留的，在博客空间中添加如下Flash代码模块：

<embed src="http://img.flash.tom.com/flashlink/flash_swf/g/gztzdm/1213869857_64933.swf" width="200" height="350" wmode="transparent"></embed>

可在博客空间页面中加入一个互动游戏“爱心盒饭”（图41）。可将其中的Flash游戏链接地址换成自己喜欢的Flash游戏链接，并可适当的修改Width和Height对应的模块长宽大小。

4.添加星运模块

如果比较迷信星座运程，可以考虑在博客空间上添加上一个星运查询模块（图42），代码如下：

<EMBED src=http://image2.sina.com.cn/ast/newimage/75080_02.swf width=730 height=100 type=application/x-shockwave-flash ></EMBED>



可根据情况修改代码中长宽大小。

提示

在进行相册视频效果设置时，可使用“人气套餐”页面中提供的现成的整体特效。“人气套餐”中根据不同的主题，设置了整套的精美边框、特效和背景音乐等效果，直接选择相应的主题，即可完成所有照片相册的制作，非常方便。

MSN Space的小工具

MSN Space改版后提供了大量的空间工具，可为MSN Space添加丰富的功能模块。打开Windows Live Gallery页面（http://gallery.live.com/home.aspx），点击左侧“百宝箱”中的“共享空间”，打开MSN Space空间工具页面，可看到各种有趣的模块分类。例如要添加“算算活了多少天”模块，可以点击该工具模块下的“添加”按钮，在弹出页面中选择添加位置为“共享空间”（图43），确定后在安装页面中可看到模块效果。点击“安装”按钮，即可将模块安装到自己的空间中。



“拿来主义”——模仿美化篇

在网上浏览时，常常看到有一些空间非常漂亮，里面调用了一些Flash、图片、音乐视频等，很喜欢这些模块元素，想把它们利用到自己的空间中。其实，有时候拿来主义也未尝不是一种比较好的学习方法，模仿别人的空间，也可以让自己妆扮空间的水平很快提高。

一、迅雷“盗用”Flash模块

其实大部分空间的个性美化模块，如播放器、音乐视频、相册等，都是通过Flash模块方式进行调用的，看到某个空间的精彩Flash模块，如何查看其地址在自己的空间中调用呢？查看Flash模块地址的方法很多，这里介绍一个最简单的方法——迅雷Flash大多数用户的系统中都安装有“迅雷”下载工具，在迅雷配置对话框中，选择“监视”项，启用“在Flash和流媒体文件上显示下载图标”功能（图44）。启用监视功能后，将鼠标移动到要获取地址的Flash模块上，显示出迅雷Flash浮动图标，点击“下载”，即可新建一个下载任务。查看任务属性，就可以获得Flash链接地址了（图45）。





二、百度空间的拿来主义

百度空间的美化比较特殊，是通过CSS自定义代码进行美化的，如何获得漂亮百度空间的CSS代码呢？可以使用一个叫“百度空间模板CSS代码搜索”的在线工具，自动分析出任何空间的CSS代码。

打开“百度空间模板CSS代码搜索”在线工具（http://hibaidu.cn/so/），在页面中间输入空间的链接地址，点击“搜索CSS”按钮，即可在页面下方显示搜索结果。根据需要，可直接下载CSS代码，也可以查看代码内容，或者查看该空间使用的背景音乐等（图46）。



三、Q-Zone的神偷代码

Q-Zone的妆扮模块比较特殊，各种模块是可以重叠的，因此有许多人为了防止自己的空间模块被别人模仿利用，因此会制作一个透明的空白Flash模块，置于所有模块的最顶层，将其他所有的模块遮盖，即使采用右键查看的方法也无法获得这些模块的地址。但是我们可以利用Javascript代码的优势，轻松解体网页中的各种隐藏元素，从而查获到任意Q-Zone的妆扮模块地址。



打开任意某个Q-Zone空间，直接在地址栏中输入如下代码：

```
javascript:document.body.contentEditable='true';document.designMode='on'; void 0
```

回车后执行代码，该Q-Zone页面中的所元素都被解构，如图片、视频、Flash等，全都变成了独立的模块元素。并且在模块上，都出现了“编辑”按钮，点击“编辑”按钮，打开模块的编辑对话框，即可看到模块的真实地址了（图47）。

在这几篇文章中，我们详细的介绍了包括Q-Zone、MSN Space、百度空间及网易博客等博客空间的各种美化方法和技巧。当然，方法是死的，要想获得真正的美化效果，还需要在掌握方法的基础上，灵活的运用，并充分发挥自己的审美与个性，这样才能真正的让自己的空间靓起来。

——不过，在使用各种空间美化技巧的同时，不要忽略了一个问题，美化的方法也不要滥用，有时简简单单反而更有内涵。而且真正吸引访问者的，还是空间的内容和实质，没有实质的空间，也只是一个漂亮的躯壳而已。

进步还是退步

Vista SP1与WinXP SP3性能对比测试

■广东 GZ

关键字：Vista SP1 WinXP SP3 性能测试

近期微软陆续发布了Vista SP1的正式版补丁包及众多用户盼望已久的WinXP SP3正式版补丁包，这两大系统升级补丁最牵动人心之处，在于一者为意料之中必登场，一者为千呼万唤难出来，两者尴尬的市场竞争使然。但是无论用户属于哪方阵营，都希望这两款补丁能大幅度提升原系统性能。更有许多还在犹豫是否升级Vista的用户会将Vista SP1与WinXP SP3对比作为新的参考标准。那么新补丁包除了对系统进行修复完善外，两者之间的性能对比又会究竟如何？实测才是用户选择Vista SP1或者WinXP SP3的唯一答案。

测试平台：

性能测试使用Acer Aspire 4710G笔记本作为平台，其配置为：

Intel Core Duo T2450 2.0GHz处理器
ATI Mobility RADEON HD 2400XT 256MB显卡
Intel 945PM主板
1.5GB DDR2内存
SATA 5400r/min 150GB主硬盘

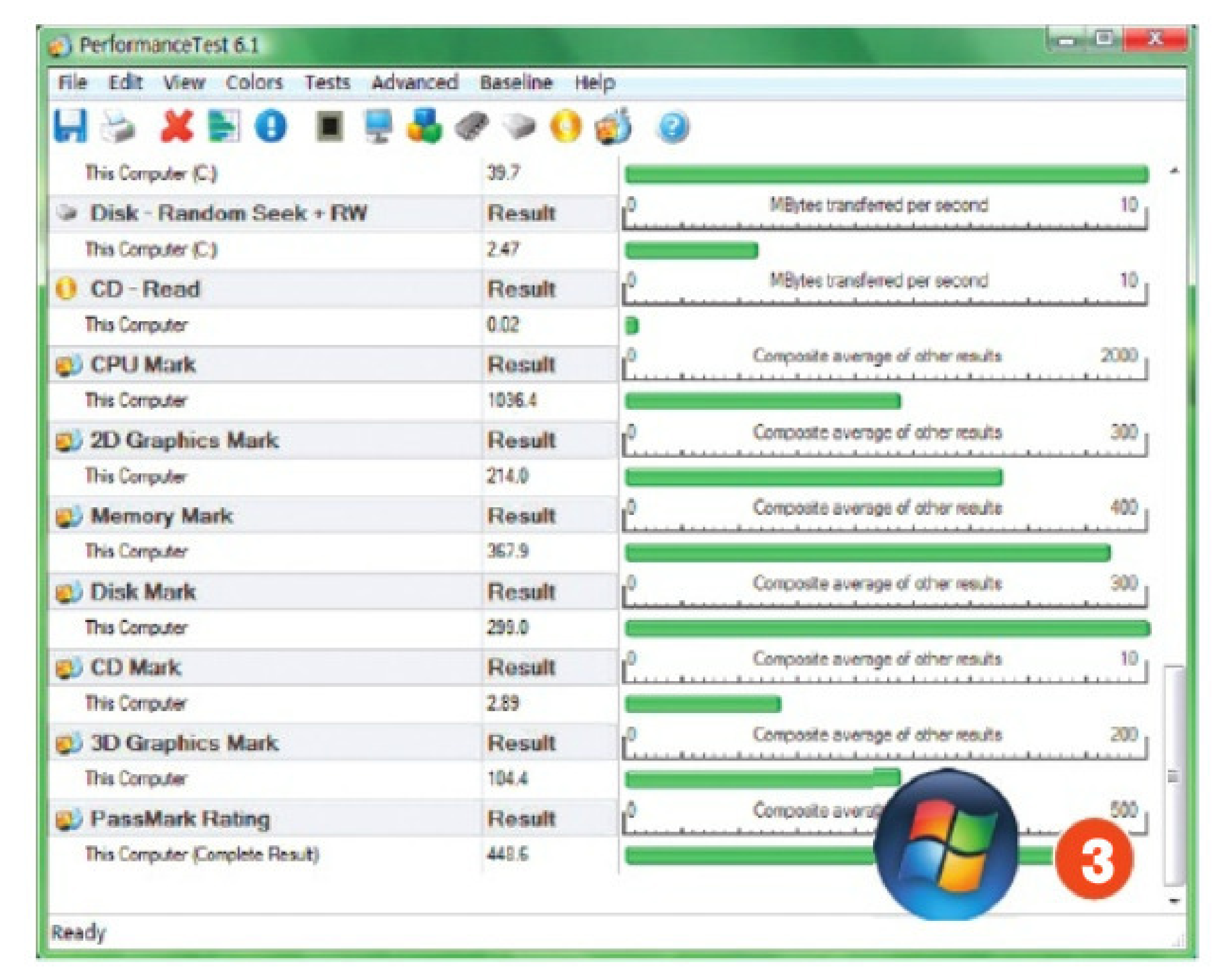
分别安装两套操作系统Vista RTM 32-bit和WinXP SP2，然后采用独立安装的方式，分别打上Vista SP1和WinXP SP3补丁包（**图1**、**图2**）。

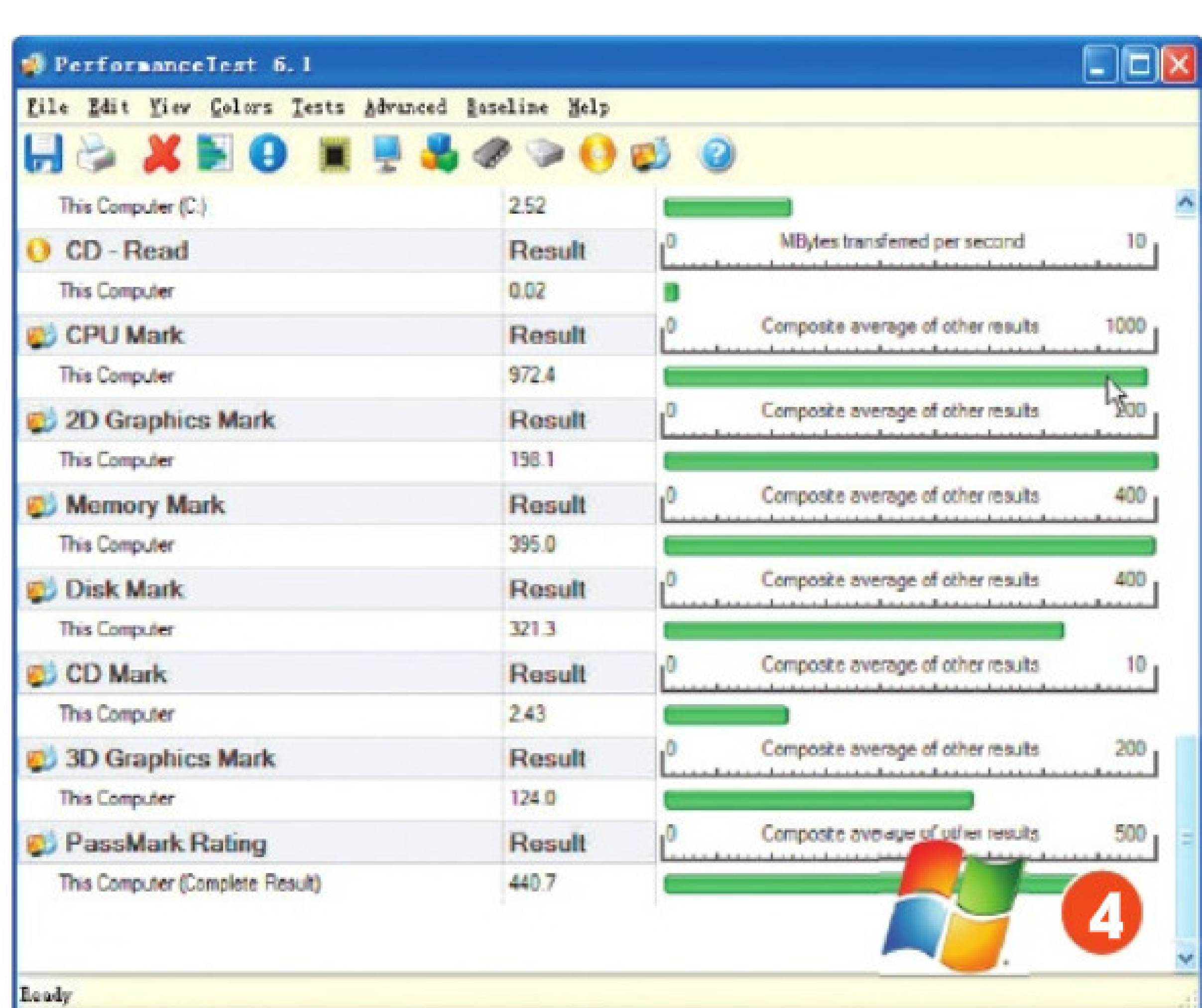
系统通过Windows Update更新所有可用升级补丁，全部安装Acer官方网站上对应的驱动程序，除必要的评测软件之外，未安装其他任何第三方程序，同时也未对原系统的默认设置进行任何更改。





一、整机性能对比



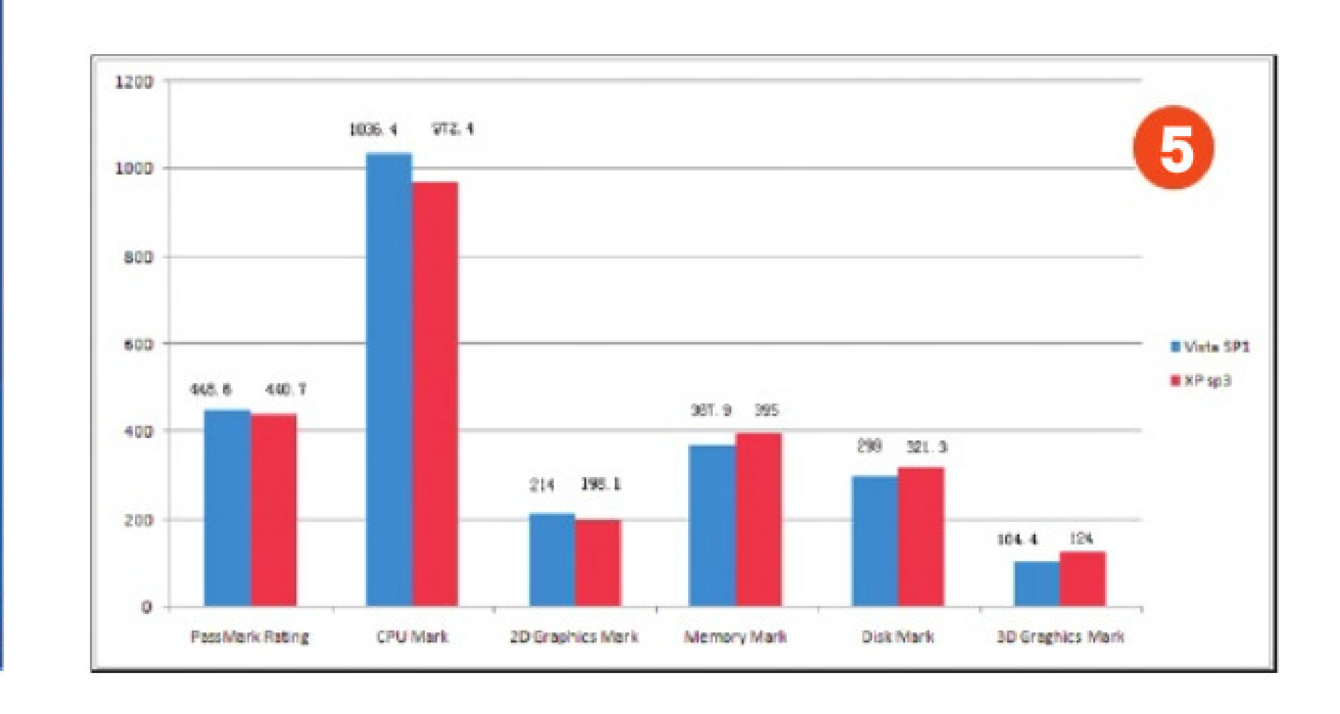


首先对比的是两套系统的专业工具测试成绩，考虑到Futuremark已推出的新版PCmark vantage以及3Dmark vantage专用于Vista系统，旧版工具软件并不能保证两者公平的测试成绩。因此对于测试工具采用PassMark PerformanceTest 6.1，每项测试都进行数次，取其中最稳定的测试成绩作为最后的PassMark得分。对比两系统最终得分依次如下：

Vista SP1 32-bit：448.4（**图3**）；

WinXP SP3：440.7（**图4**）。

WinXP SP3在整机性能测试中出人意料地落败，虽然在子项目上互有胜负，但一贯被认为性能赢弱的Vista SP1系统赢得了总分，近8分的差距对于不到450的总分而言让人无法忽视。仔细比对两者测试的子项目可以看出两者总分差距的关键，WinXP SP3虽然赢得了内存、硬盘以及3D显示性能测试，但是却输掉了CPU及2D显示性能测试，尤其是CPU性能测试近60分的差距是总分落后的主要原因，考虑到Vista系统明显对双核CPU的支持更佳，这个差距还是可以接受的（**图5**）。不过对于真正的应用程序和实际操作而言，测试的结果是否还能保持一致呢？

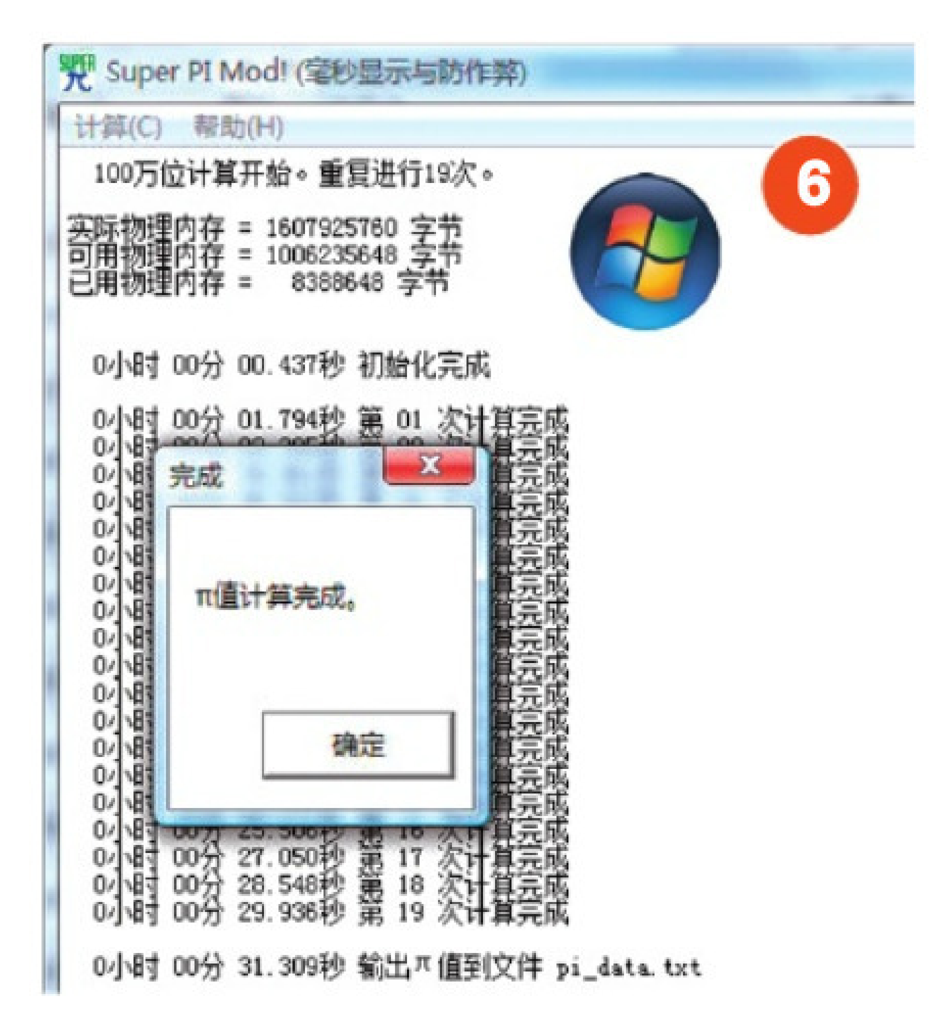


1.CPU子性能对比

对于系统性能子项目的测试，采用不同应用程序进行测试，既能有效测试出子项目性能的不同体现，又能从实际应用方面反映出性能的真实差距所在。

（1）运算能力

对于CPU性能首先采用Super PI以及Wprime进行测试，Super PI能体现出处理器运算能力的细微区别，但是Super PI并不支持双核心，因此引入对多核心处理器支持良好的Wprime作为单双核对比测试软件。





Super PI百万位的单核运算测试成绩如下（注意其数值越小表示性能越强）：

Vista SP1 32-bit：31.309s（**图6**）；

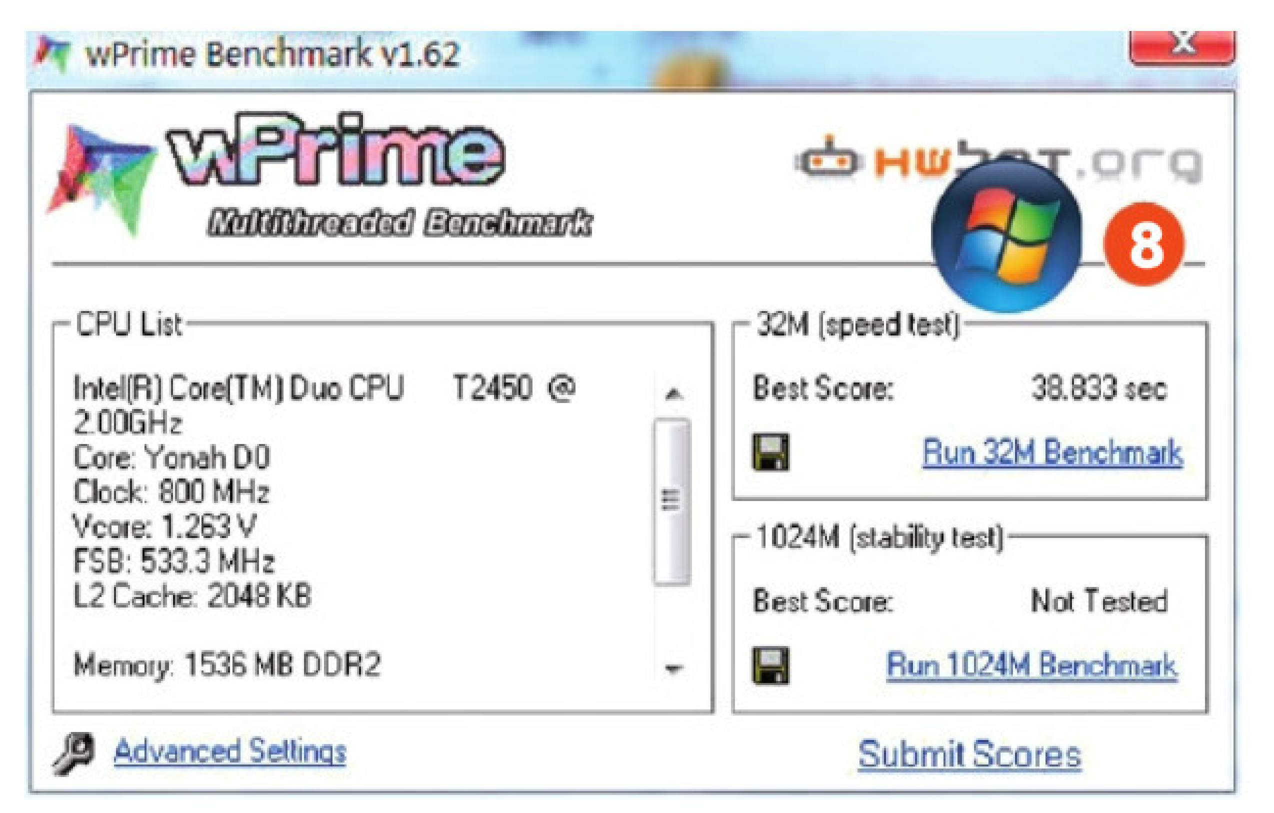
WinXP SP3：31.703s（**图7**）。

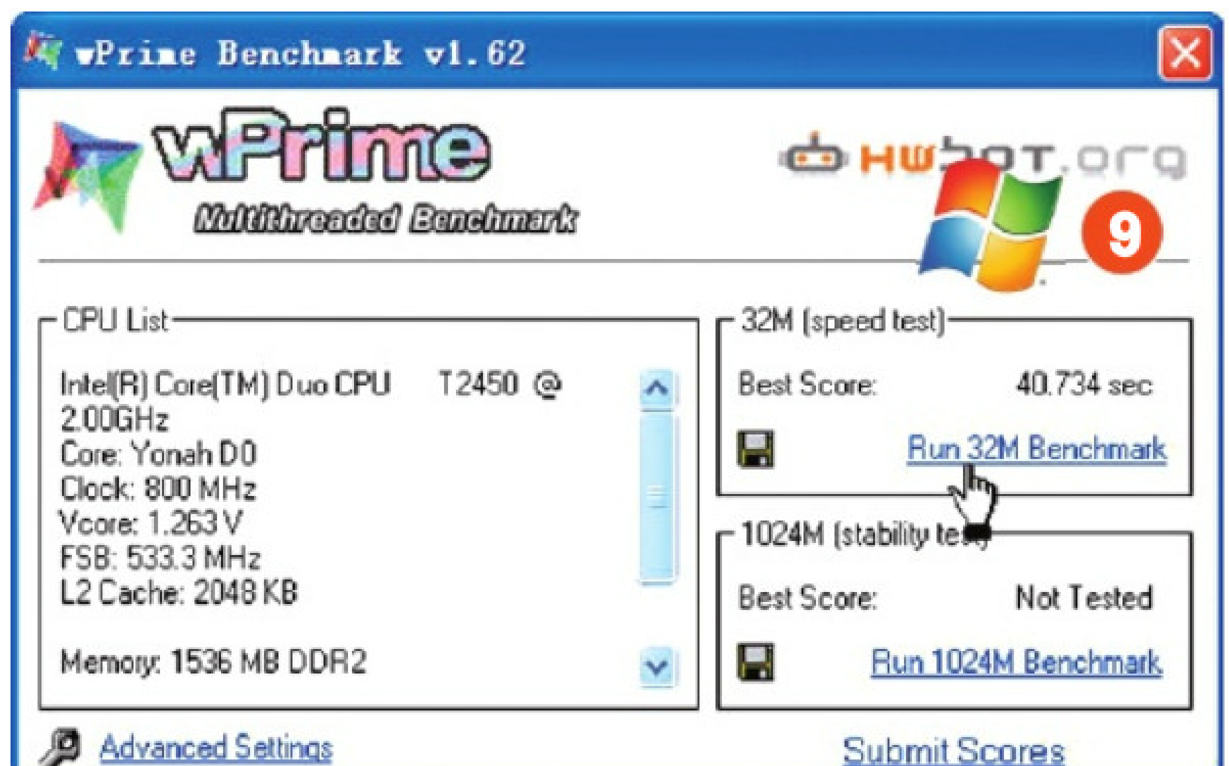
Wprime 32M的双核运算测试成绩如下：

Vista SP1 32-bit：38.833s（**图8**）；

WinXP SP3：40.734s（**图9**）。

结果是无论单核还是双核处理器的整数运算性能，Vista SP1成绩要明显好于WinXP SP3，尤其双核测试成绩差距接近两秒，Vista SP1的整数运算优势可见一斑。





（2）浮点运算性能

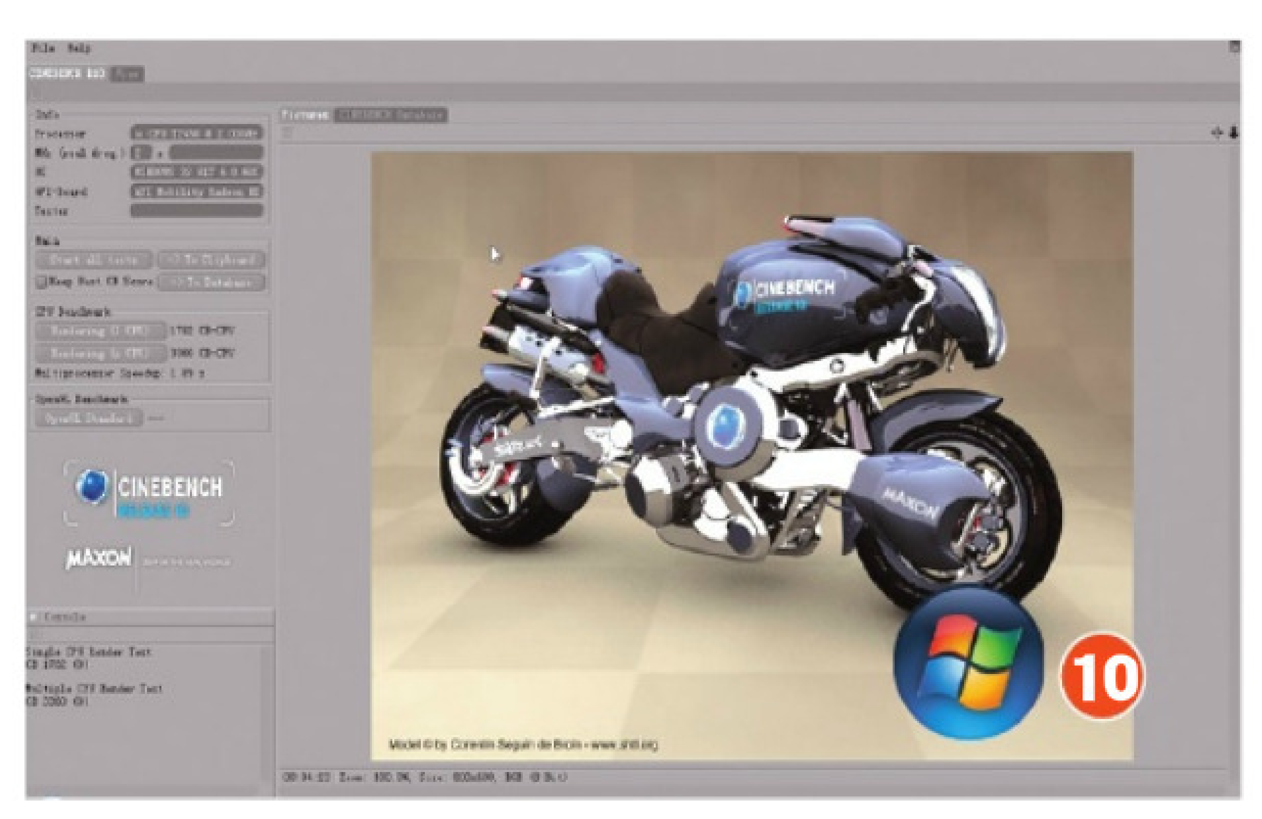
CINEBENCH是业界公认的基准测试软件，在国内外主流媒体的多数系统性能测试中都能看到它的身影。它使用该公司针对电影电视行业开发的Cinema 4D特效软件引擎，可以有效测试CPU的浮点运算性能，也是CPU应用中最真实的性能体现。CINEBENCH的最新R10版不仅支持多处理器核心和多系统平台，而且能够分别针对处理器和显卡的性能指标进行测试。

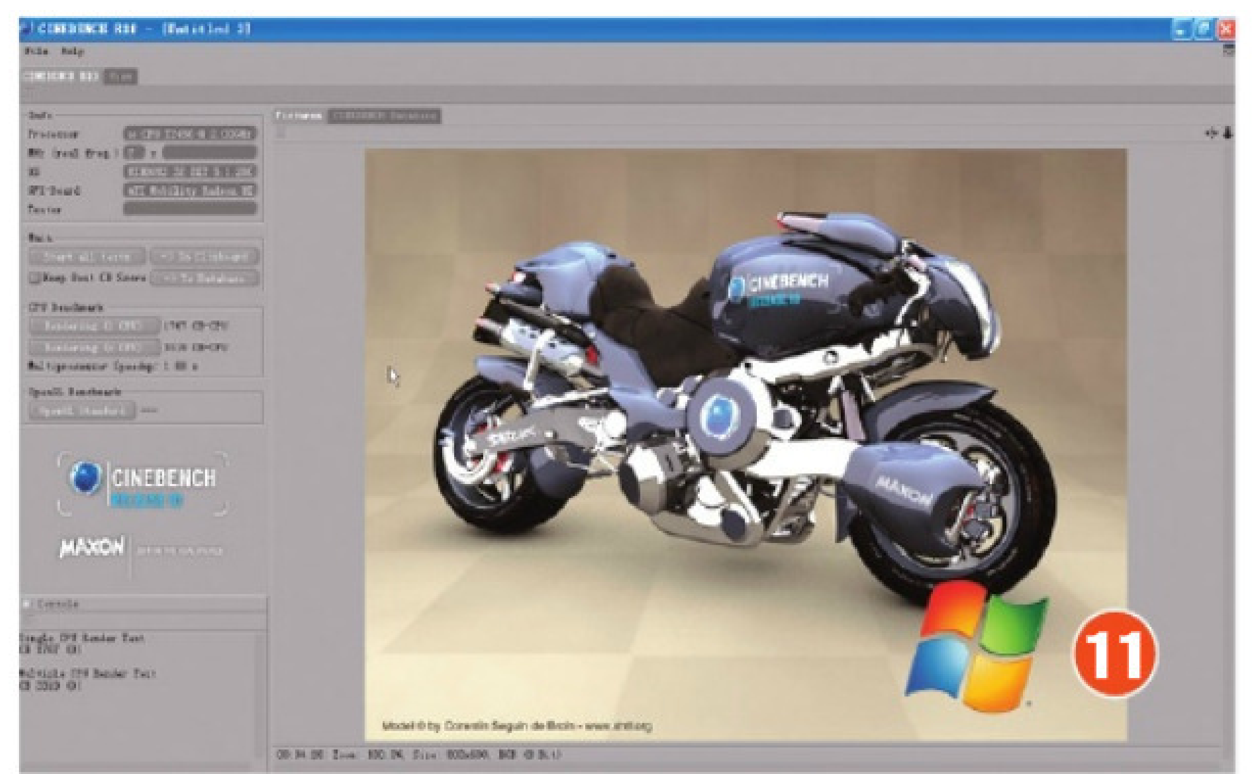
两个系统的CPU渲染测试成绩如下：

Vista SP1 32-bit：单核渲染运算1782，双核渲染运算3360（**图10**）；

WinXP SP3：单核渲染运算1767，双核渲染运算3319（**图11**）。

Vista SP1在浮点运算中继续保持自己的强势，单双核运算均以明显优势领先，证明Vista SP1在CPU运算性能上确实领先。





（3）多媒体编码能力

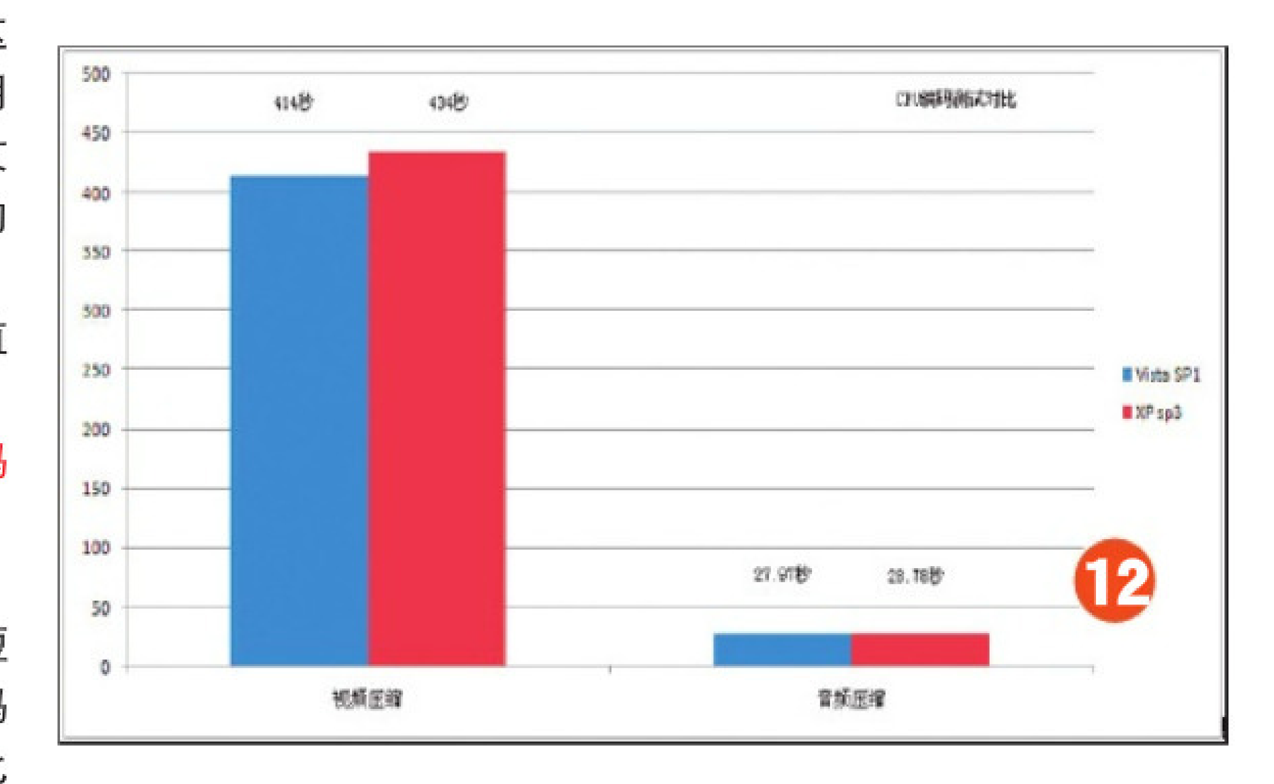
视频和音频转换是日常应用中经常遇到的操作，这些应用能充分体现处理器的多媒体编码能力。测试采用Wismencoder将一段56MB的720p视频转换为X264编码文件，使用系统内置的Windows Media Play将一段6分41秒的音轨转换为WMV编码文件。

两系统视频与音频的测试成绩如下（**图12**，注意其数值越小表示越好）：

Vista SP1 32-bit：视频编码6分54秒，音频编码27.97s；

WinXP SP3：视频编码7分14秒，音频编码28.78s。

Vista SP1在多媒体编码能力方面的优势让人惊讶，短短56MB的视频文件编码差距达到20秒，考虑高清视频编码动辄达到数十GB，选择Vista SP1作为编码平台显然能比WinXP SP3节约大量时间。



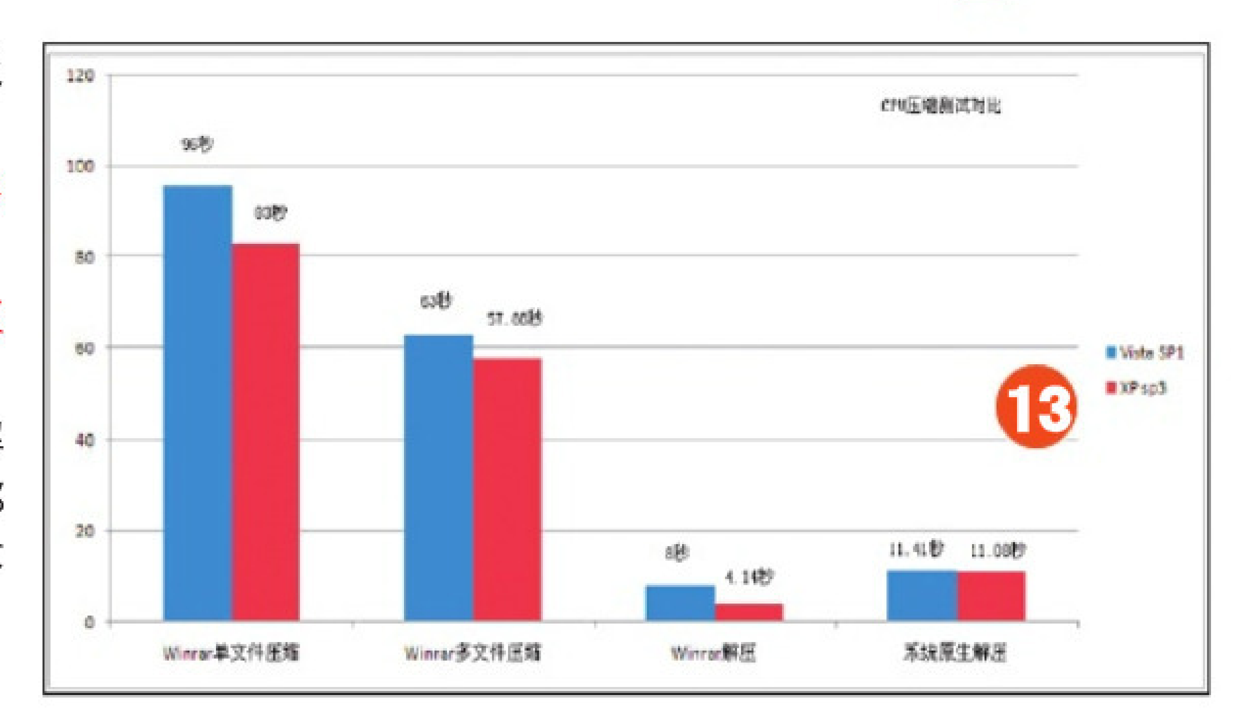
（4）文件编码能力

文件压缩和解压缩是日常使用频率较高的操作，也是处理器编码解码能力的具体体现。日常应用中这类操作往往占用用户大量的时间与资源，因此压缩解压能力的测试非常有意义。下面通过常用压缩工具WinRAR，分别压缩单个的132MB大文件和包含数十个小文件的132MB文件夹进行测试，并在解压部分加入系统原生解压测试（支持ZIP格式）。

其最终成绩对比如下（**图13**，注意其数值越小表示性能更强）：

Vista SP1 32-bit：视频WinRAR单文件压缩1分36秒，多文件压缩1分3秒，WinRAR解压8s，系统原生解压11.41s；

WinXP SP3：WinRAR单文件压缩1分23秒，多文件压缩57.88s，WinRAR解压4.14s，系统原生解压11.08s。



出人意料WinXP SP3在文件压缩解压上扳回一局，很难解释这种差距，毕竟纯粹的理论测试CPU编码能力Vista SP1都领先，不过考虑到内存和硬盘性能对于文件压缩解压影响也不小，也许Vista SP1是由于这两项性能拖后腿而落败。

结论：

正如专业工具测试的结果，Vista SP1在CPU实际应用的操作测试中，基本上呈压倒性优势，唯一例外就是文件的压缩解压操作对比。对于主要利用CPU性能进行工作的应用环境，如图形渲染、科学计算等，Vista SP1是明显优于WinXP SP3的选择。

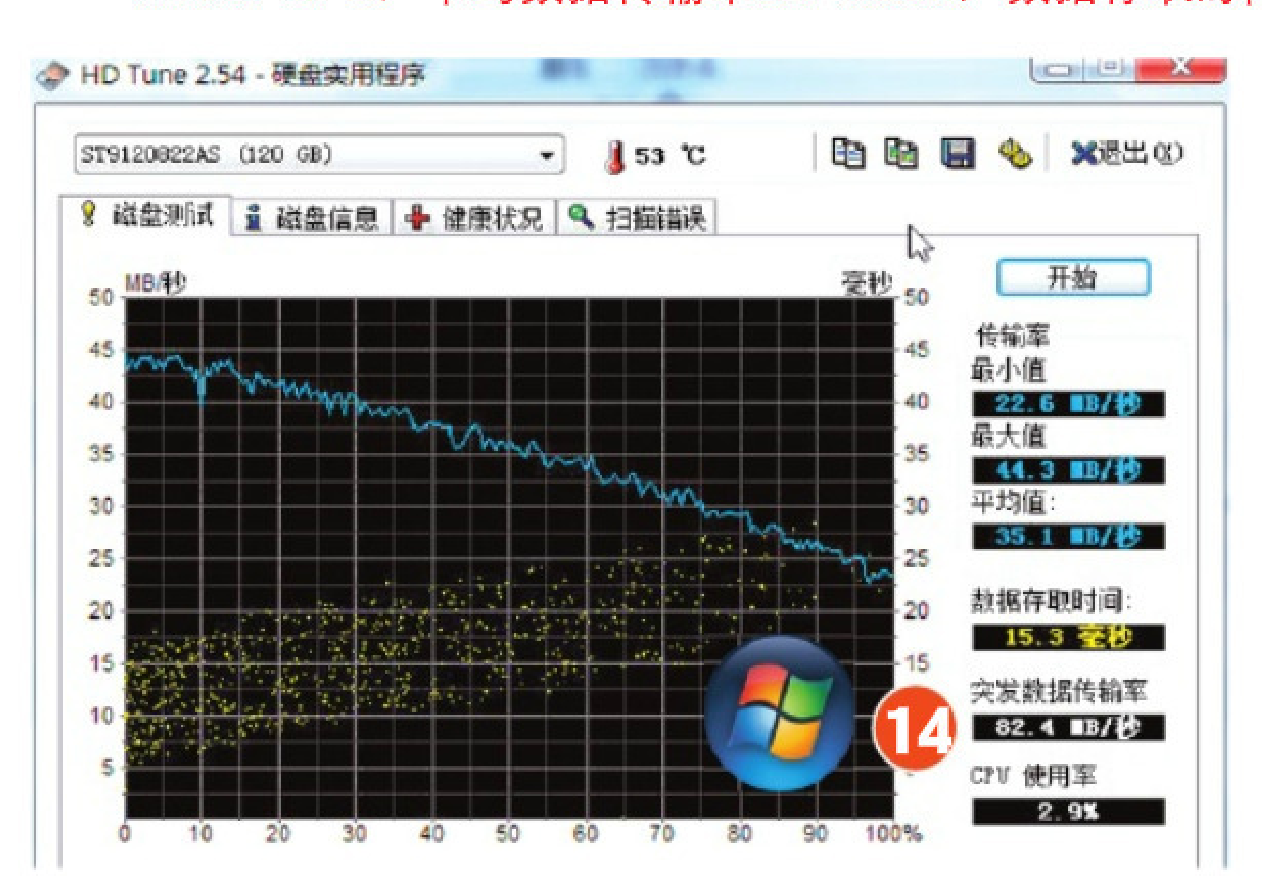
2.硬盘子性能对比

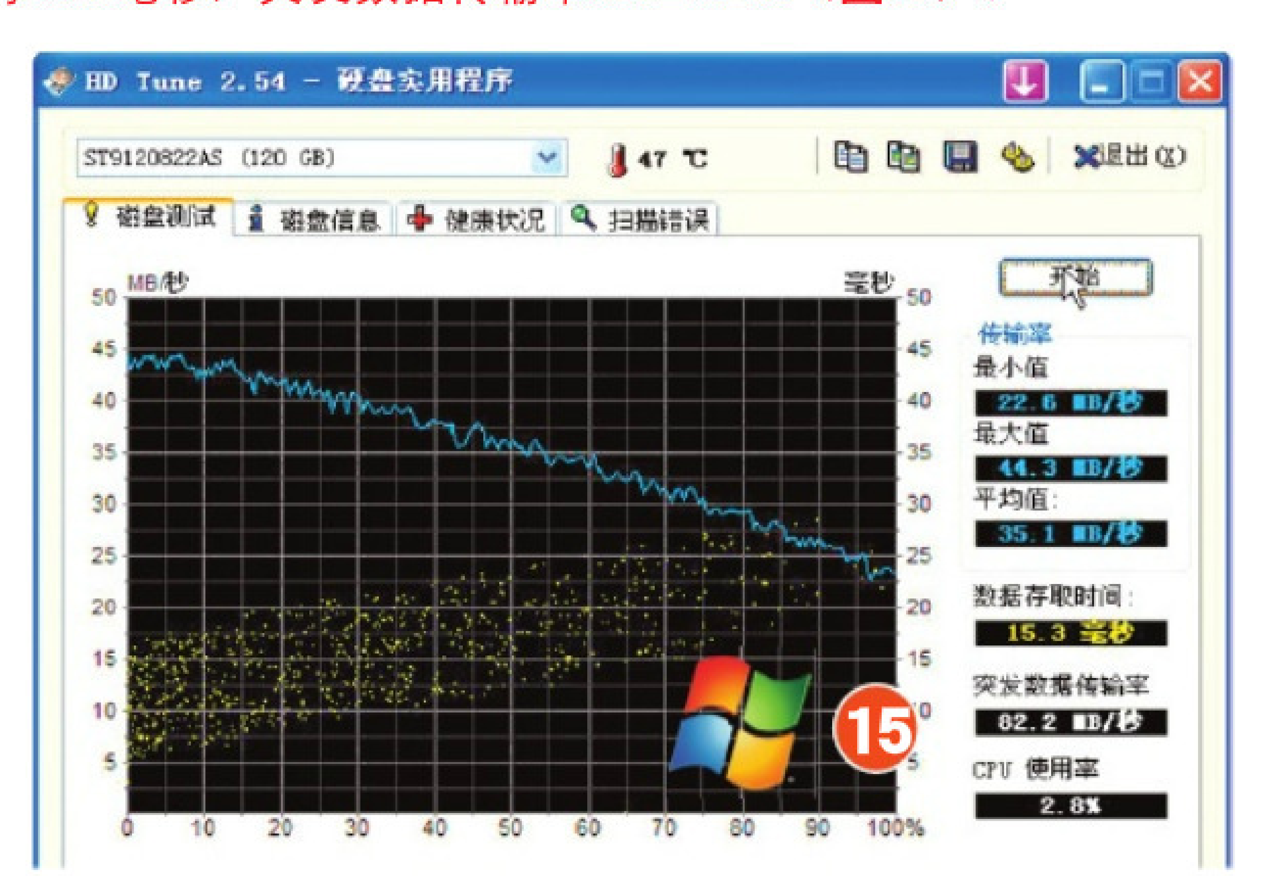
硬盘性能首先采用HDTune工具测试传输率、数据存储时间以及CPU占用率，这项测试能综合反映当前硬盘的读写性能，对于不同操作系统下的硬盘读写表现具有综合比较的意义。

两个系统的硬盘测试成绩如下：

Vista SP1 32-bit：平均数据传输率35.1MB/s，数据存取时间15.3毫秒，突发数据传输率82.4MB/s（**图14**）；

WinXP SP3：平均数据传输率35.1MB/s，数据存取时间15.3毫秒，突发数据传输率82.2MB/s（**图15**）。





很显然两个系统的理论测试成绩几乎没有任何区别，不过Vista RTM在文件复制操作中的Bug可谓臭名昭著，Vista SP1是否有效修复了磁盘性能赶上WinXP SP3呢？下面将给出答案。

（1）硬盘文件复制

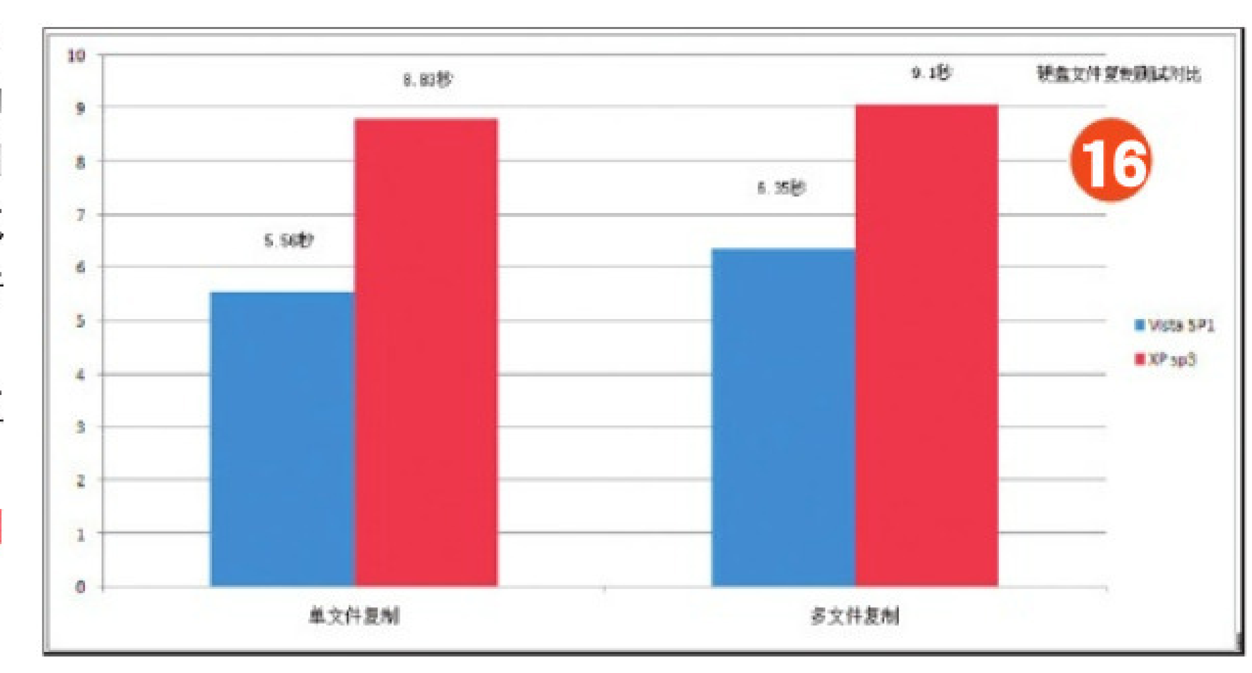
文件复制是日常应用中最频繁的操作，在Vista SP1中微软将原来的文件复制“非缓冲I/O模式”，恢复为传统的“缓冲I/O模式”，这样的修改会不会带来读写性能的回归呢？测试首先比较两个系统中硬盘对拷文件性能的对比成绩，分别拷贝单个的132MB大文件以及包含数十个小文件的132MB文件夹。

两系统硬盘拷贝的测试成绩如下（**图16**，注意其数值越小表示越好）：

Vista SP1 32-bit：单文件复制5.56s，多文件复制6.35s；



WinXP SP3：单文件复制8.83s，多文件复制9.1s。



Vista SP1在此项对比中的成绩出人意料，不光单、多文件复制对比整体用时小于WinXP SP3，而且整个测试过程中Vista SP1的复制进度条十分顺畅，丝毫没有出现原来RTM版本和WinXP SP3中那样明显停顿的现象。显然Vista之前经常遭人诟病的文件复制问题彻底成为过去。

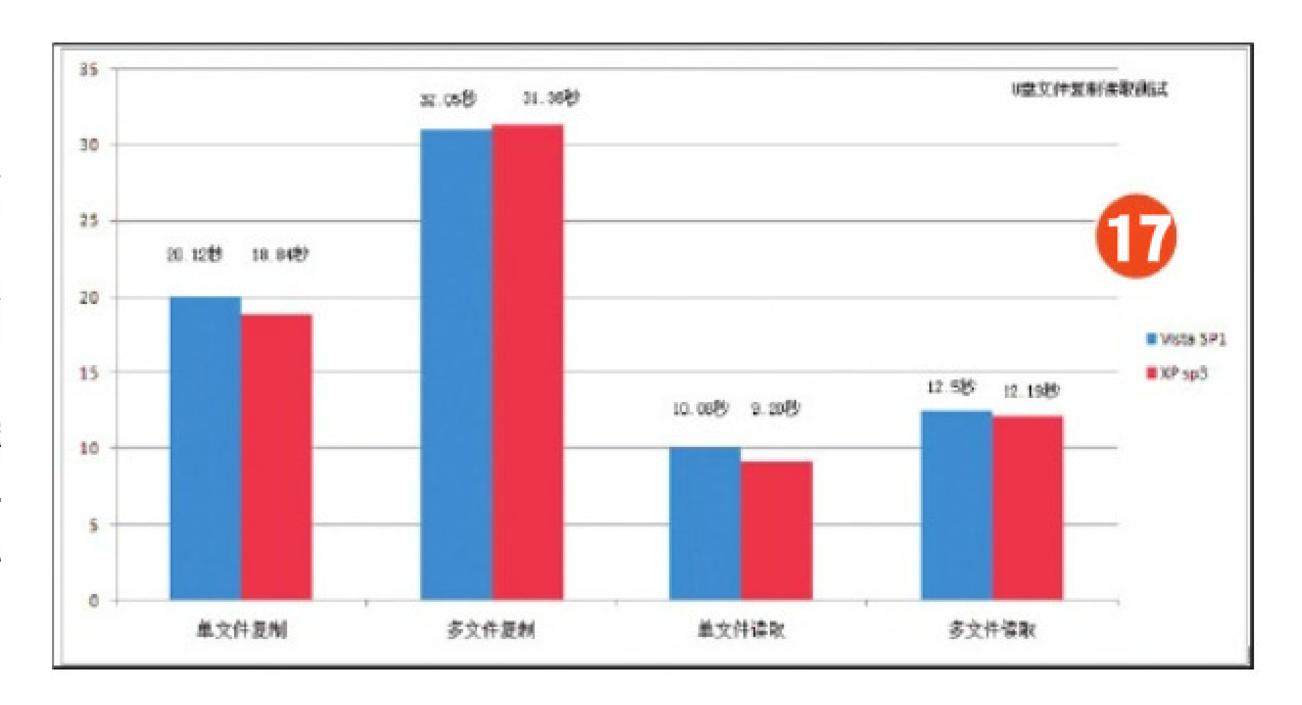
（2）移动存储文件

移动存储文件也是用户最常用的操作，我们知道这种测试肯定主要受到USB接口以及主控芯片的影响，不过不同的操作系统是否对实际传输速度也有影响呢？测试分别拷贝单个的132MB大文件以及包含数十个小文件的132MB文件夹到U盘上。

两操作系统U盘拷贝文件性能测试成绩如下（**图17**，注意其数值越小表示越好）：

Vista SP1 32-bit：单文件复制20.12s，多文件复制32.05s，单文件读取10.08s，多文件读取12.5s；

WinXP SP3：单文件复制18.84s，多文件复制31.36s，单文件读取9.20s，多文件读取12.19s。



从测试结果中可以看到，不同的操作系统对U盘的读写性能的确有着很大的影响。而两者的成绩也呈现出了一边倒格局。无论是单文件还是多文件，WinXP SP3完胜于Vista SP1。

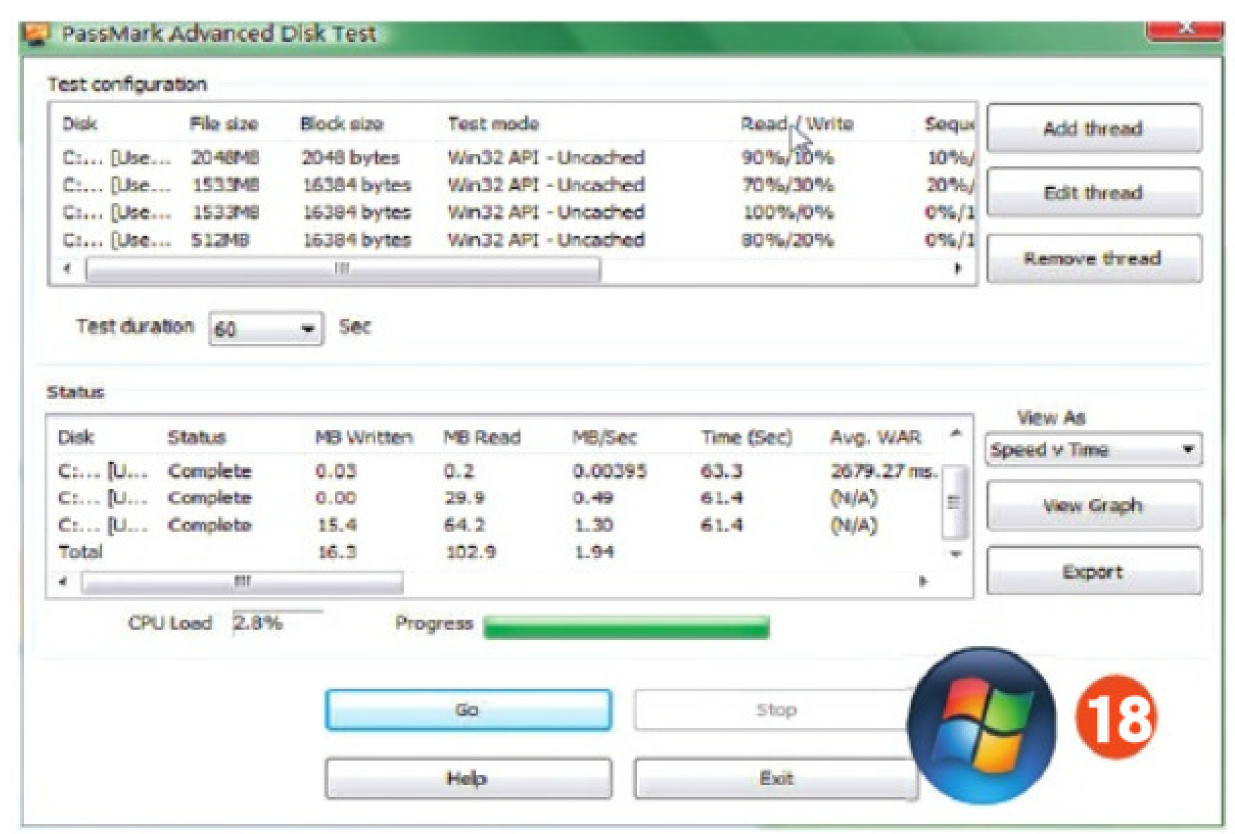
（3）多线程读写

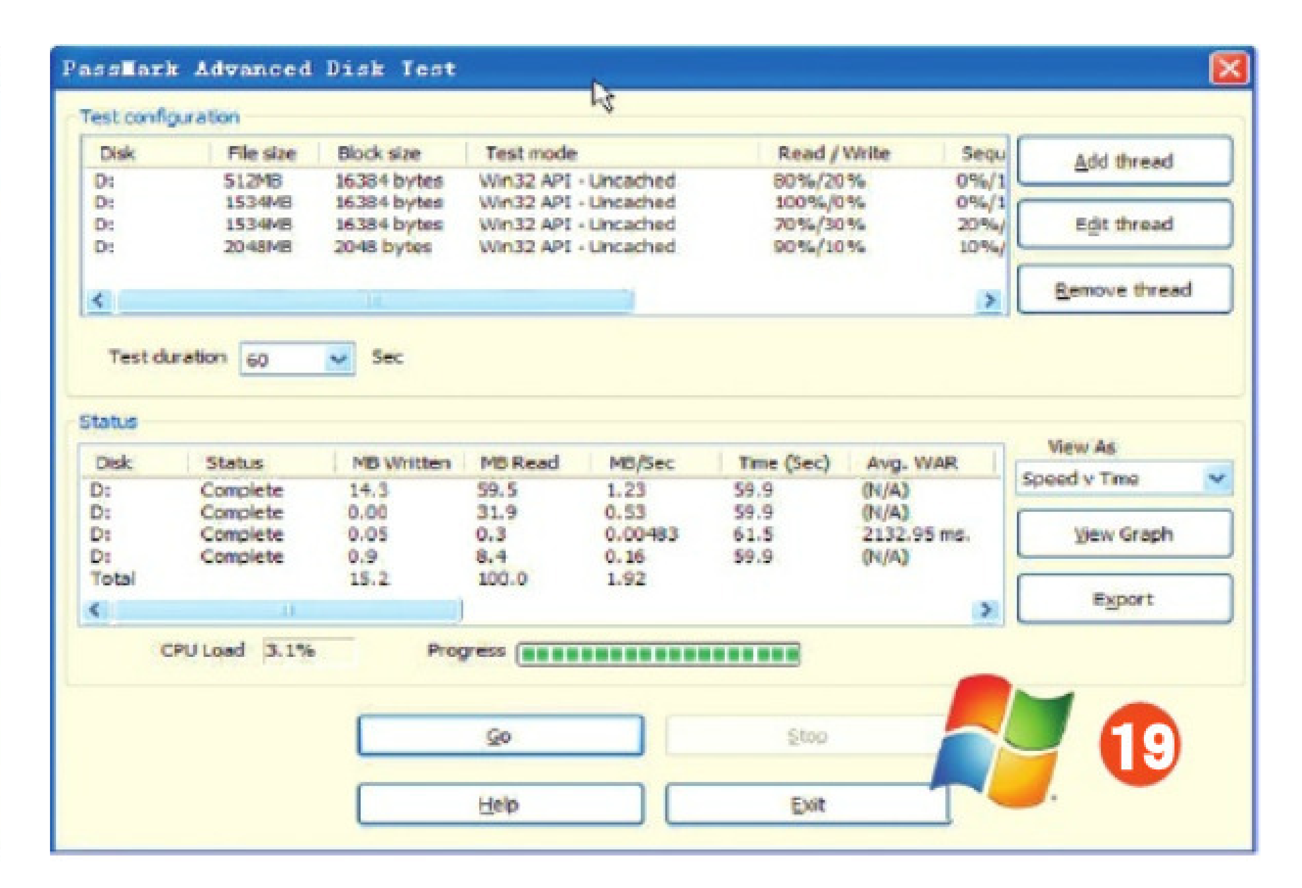
多线程读写硬盘也经常会出现在用户操作中，特别是当前网络应用成为主流，用户往往会同时进行FTP、BT、eMule、创建新文件等多种硬盘读写任务，测试采用PerformanceTest工具中硬盘高级测试功能，模拟硬盘同时进行FTP、Web、局域网以及数据库读写任务的复杂情况。

两系统的测试成绩如下（注意其数值越小表示越好）：

Vista SP1 32-bit：多线程读写传输率1.92MB/s（**图18**）；

WinXP SP3：多线程读写传输率1.92MB/s（**图19**）。





结论：

现在普通用户的电脑性能瓶颈通常都在硬盘读写速度上，而目前还没有更好的解决办法。显然Vista SP1和WinXP SP1在硬盘性能上的测试结果不相上下，在不同的项目中各擅胜场，侧面也说明Vista SP1全新文件复制模式的进步。当然Vista SP1运行中仍然不可避免地出现滞后感，这主要是由于其Areo图形环境及后台索引数据库造成的，不再是由于硬盘性能的低下。

3.3D子性能对比

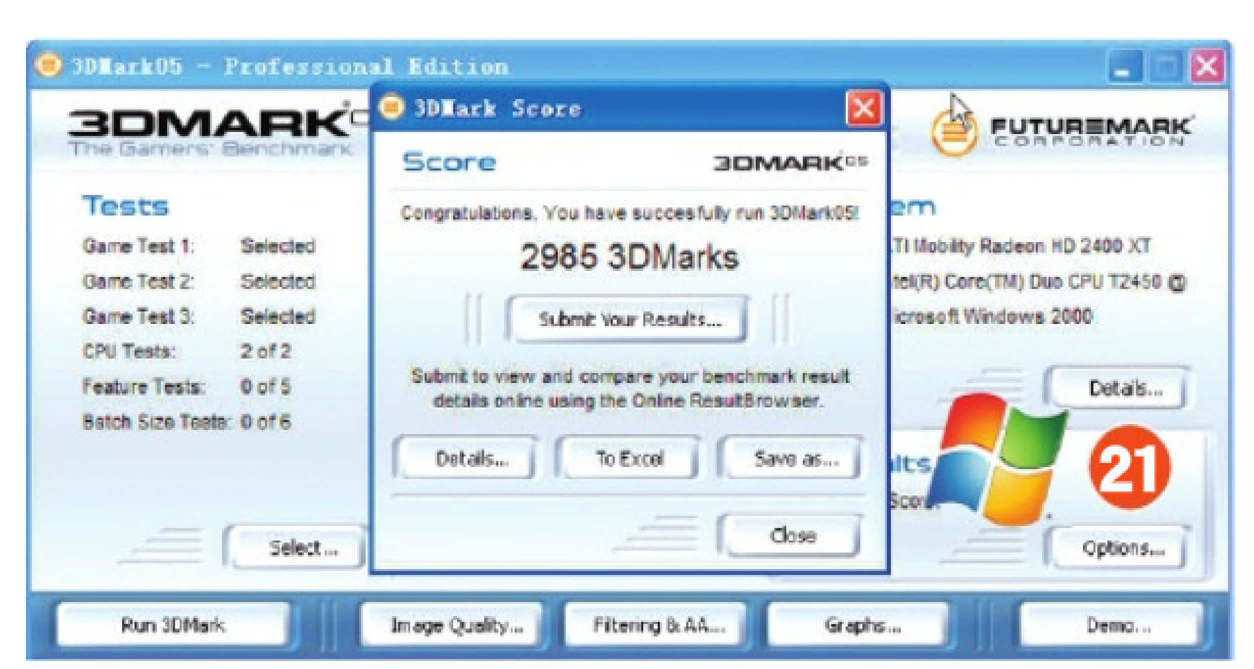
由于两个系统拥有不同的DirectX版本，加上经典的3DMark05测试工具也只能衡量DirectX 9级别的图形性能，因此图形基础性能测试只能作为操作系统图形性能的参考，成绩只能反映两代操作系统在DirectX 9版本上的性能差别。

两个系统的3D性能测试成绩如下：

Vista SP1 32-bit：3DMark05得分2885（**图20**）；

WinXP SP3：3DMark05得分2985（**图21**）。





Vista SP1输掉一百分是意料中事，无论如何两者的测试都不能算是同水平线，除非Vista推翻自己的图形环境，否则扳回局面的希望不大。

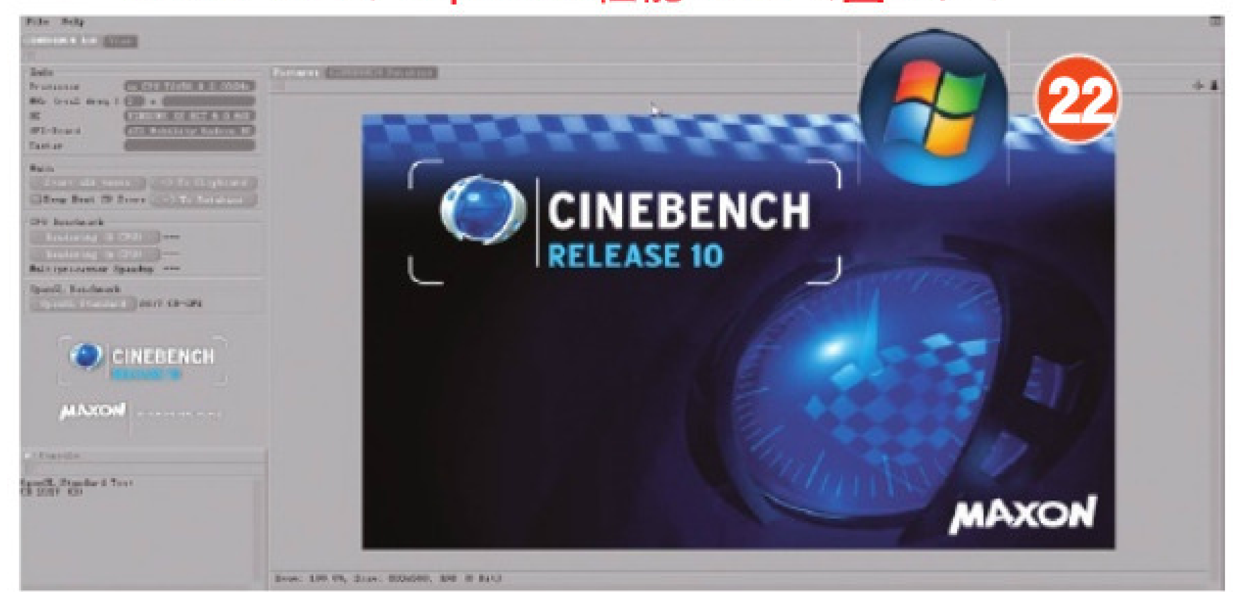
（1）图形工作表现

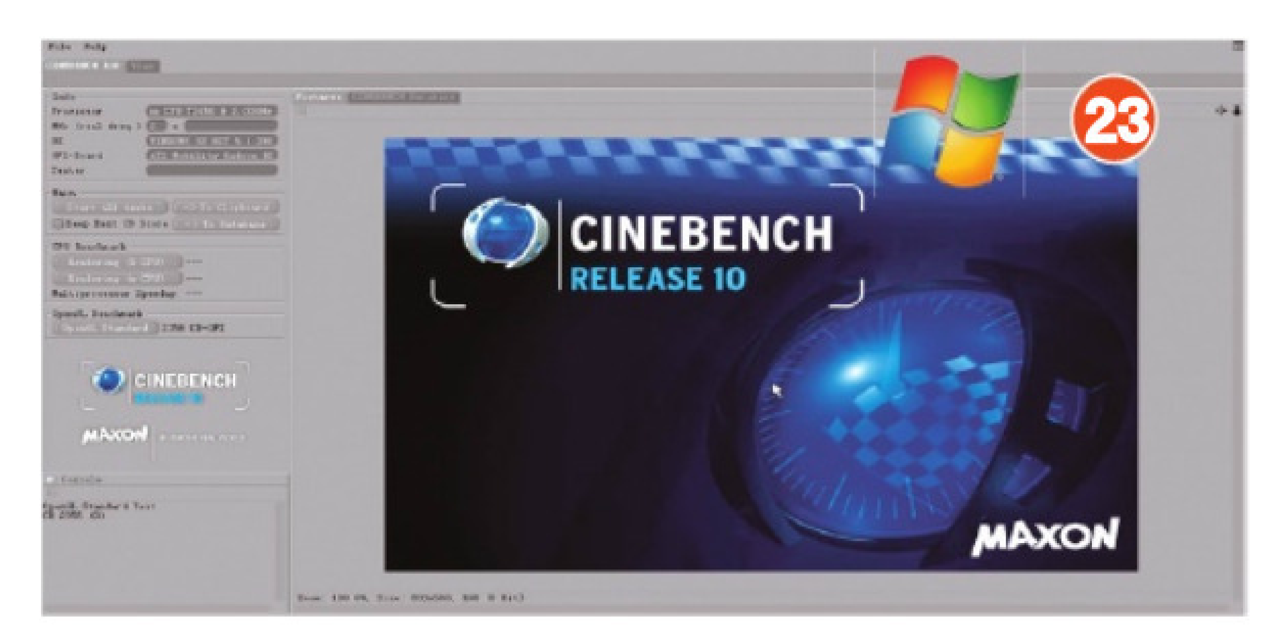
不同于主要针对娱乐的3DMark测试结果，CINEBENCH的测试更加注重图形工作方面的表现，对于经常需要进行图形渲染工作的用户更有实际意义，它能针对显卡的OpenGL性能进行测试。

两个系统的OpenGL性能测试成绩如下：

Vista SP1 32-bit：OpenGL性能2017（**图22**）；

WinXP SP3：OpenGL性能2356（**图23**）。





（2）游戏测试

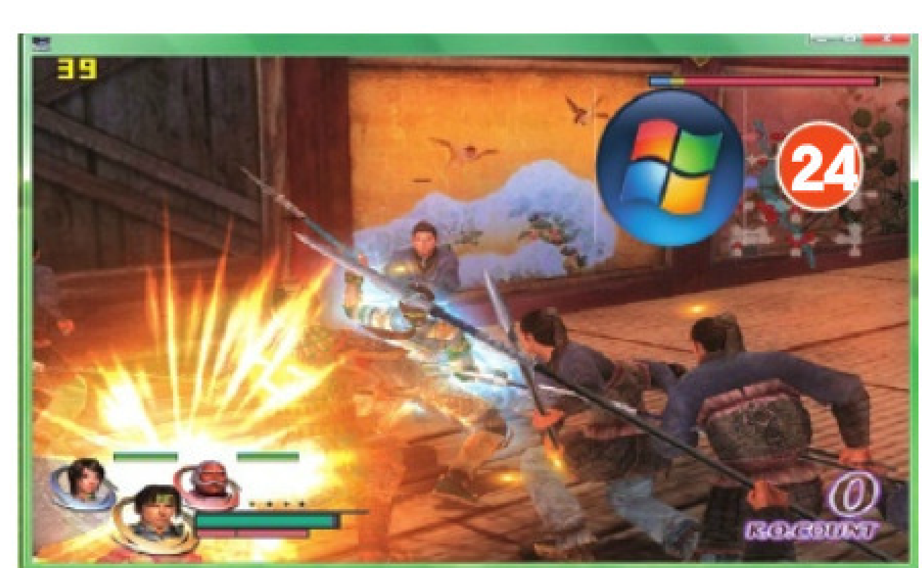
使用游戏进行实测是体现操作系统图形性能的重要依据，它比图形测试工具的结果更加可靠可信，不同的游戏往往会导致不同系统下测试的差异，而且DirectX 10游戏为Vista平台独占，因此测试成绩同样作为性能参考，仅仅说明对应DirectX 9游戏两系统的性能差距。

测试采用近期发行的游戏《无双大蛇》，设置为最高画质，使用Beepa Fraps测试游戏运行的实际帧数。

两个系统的游戏测试成绩如下：

Vista SP1 32-bit：多人环境下稳定在40帧左右（**图24**）；

WinXP SP3：多人环境下稳定在40帧左右（**图25**）。





结论：

这几乎是最没有悬念的测试结果，在图形3D性能的所有对比中，Vista SP1都未能超越WinXP SP3，很显然Vista SP1目前还不是游戏玩家的好选择，除非DirectX 10游戏逐渐成为主流，否则Vista SP1只能从视频播放来寻找作为用户娱乐平台的突破。

二、系统管理性能对比

1.内存占用

众所周知大内存是运行Vista的必要基础，其系统占用的内存资源确实令人惊讶，对于系统组件没有进行任何修改Vista SP1，理论上不可能大幅降低Vista的内存占用率。内存资源占用的对比并不太公平，Vista SP1的默认启动服务进程要远比WinXP SP3多，因此测试仅仅是显示两款操作系统之间内存占用的差别。

两系统完成开机后内存占用测试结果如下（**图26**）：

Vista SP1 32-bit：658MB；

WinXP SP3：330MB。



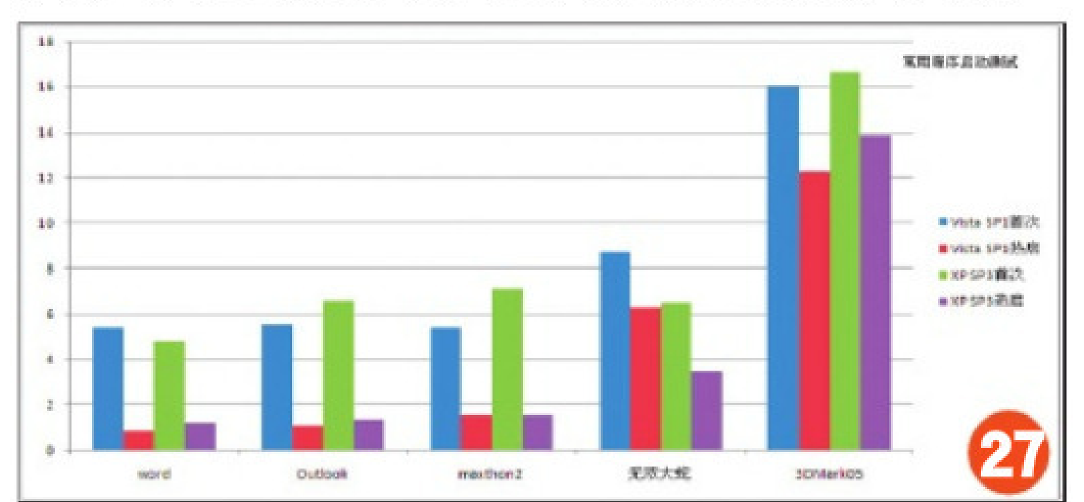
这个测试结果就不用多说了，Vista开机后会占用约405MB的内存资源，而这个数字是WinXP SP3 114MB的2.5倍。显然，对于一些配置较低的电脑来说，光是维持Vista的系统开机消耗恐怕都是一个问题了。

2.软件启动速度

常用软件启动用时对比，比单纯的内存资源占用对比更有意义，它能反映系统对于内存的管理效率，相对于WinXP SP3的Prefetch功能，Vista SP1的SuperFetch功能究竟能发挥多大作用，测试结果将是一个有力的证明。不管Prefetch功能还是SuperFetch功能都需要预取，因此同时测试了首次启动时间及软件多次重复启动后的再热启动时间。

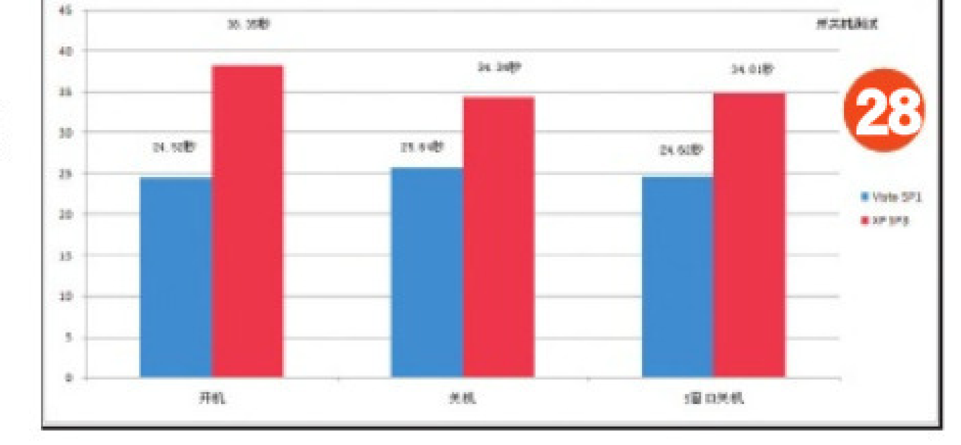
不同软件在两款操作系统下的启动速度差别如下（**图27**，注意其数值越小表示越好）：

软件	Word		Outlook		Maxthon		无双大蛇		3DMark05	
	首次启动	热启动	首次启动	热启动	首次启动	热启动	首次启动	热启动	首次启动	热启动
Vista SP1	5.43s	0.87s	5.56s	1.13s	5.44s	1.56s	8.75s	6.29s	16.03s	12.27s
WinXP SP3	4.83s	1.24s	6.59s	1.37s	7.13s	1.54s	6.5s	3.51s	16.65s	13.9s



测试结果可以说互有胜负，Vista SP1的SuperFetch功能优势并没有体现出来，从原理看可能需要一定的使用时间，Vista SP1才会在常用软件启动速度中取得优势。不管怎么说SuperFetch的缓存管理还是非常棒的，在大量程序同时运行的情况下，其内存管理回收分配还是要远远优于WinXP SP3。

3.开关机速度



和WinXP系统相比，Vista操作系统的开、关机速度大为延长，这当然也是因为它过多的启动后台服务所导致的，可以理解但是用户感受依然糟糕。那么全新的SP1补丁能否在这一测试上拉近与WinXP SP3的距离呢。

两操作系统的开关机测试如下（**图28**，注意其数值越小表示越好）：

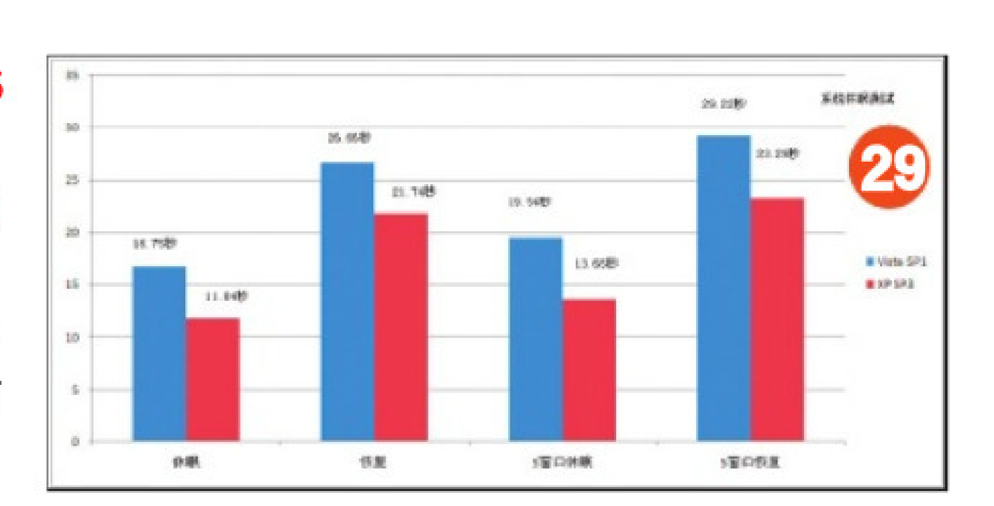
Vista SP1 32-bit：开机24.52s，关机25.64s，5窗口关机24.62s；

WinXP SP3：开机38.35s，关机34.34s，5窗口关机34.81s。

从测试结果上看，打过SP1补丁的Vista系统效果非常明显，无论是直接开关机时间，还是多页面关机时间，远远优于WinXP SP3。我们推测是由于驱动程序的关系，因为这台笔记本原配系统毕竟是Vista，这个测试结果也许只是个例外。

4.休眠功能

休眠功能能更快地启动操作系统，而且还能轻松恢复出所有工作环境文件。不过Vista操作系统中，休眠的速度优势并不明显。漫长的恢复过程在多窗口应用环境下甚至比直接开机还要费时，SP1补丁是否对问题进行了有效解决呢？



两操作系统的休眠恢复测试如下（**图29**，注意其数值越小表示越好）：

Vista SP1 32-bit：休眠16.75s，恢复26.66s，5窗口休眠19.54s，5窗口恢复29.22s；

WinXP SP3：休眠11.84s，恢复21.74s，5窗口休眠13.65s，5窗口恢复23.29s。

测试的结果还是可谓半喜半忧，无论休眠还是恢复用时，Vista SP1相对于RTM版本都已经得到相当大改善，但相对于WinXP SP3而言还有相当大的距离。更多未关闭窗口也会大幅度延长Vista SP1的休眠时间，而这些因素对于WinXP SP3的影响却不大。

三、总结

项目	Pass Mark	CPU性能				多媒体		文件编码		硬盘性能			硬盘文件复制		U盘拷贝		多线程读写	3D性能		
		Super PI	Wprime	Cinema单核渲染	Cinema双核渲染	视频编码	音频编码	单文件	多文件	平均数据传输率	数据存取时间	突发数据传输率	单文件	多文件	单文件	多文件		3Dmark 05	OpenGL性能	无双：大蛇
Vista SP1	448.4	31.309s	38.833s	1782	3360	414s	27.97s	96s	63s	35.1MB/s	15.3ms	82.4MB/s	5.56s	6.35s	20.12s	32.05s	1.92MB/s	2885	2017	40帧
WinXP SP3	440.7	31.703s	40.734s	1767	3319	434s	28.78s	83s	58s	35.1MB/s	15.3ms	82.2MB/s	8.83s	9.1s	18.84s	31.36s	1.92MB/s	2985	2356	40帧

项目	内存占用	软件启动速度										开关机速度			休眠功能			
		Word		Outlook		Maxthon		无双大蛇		3DMark05								
		首次启动	热启动	首次启动	热启动	首次启动	热启动	首次启动	热启动	首次启动	热启动	开机	关机	5窗口关机	休眠	恢复	5窗口休眠	5窗口恢复
Vista SP1	658MB	5.43s	0.87s	5.56s	1.13s	5.44s	1.56s	8.75s	6.29s	16.03s	12.27s	24.52s	25.64s	24.62s	16.75s	26.66s	19.54s	29.22s
WinXP SP3	330MB	4.83s	1.24s	6.59s	1.37s	7.13s	1.54s	6.5s	3.51s	16.65s	13.9s	38.35s	34.34s	34.81s	11.84s	21.74s	13.65s	23.29s

从上面的测试中我们不难看出，两款补丁包的最大亮点是修补了过往的系统漏洞，不同程度提升了原系统的性能和稳定性。

Vista SP1在某些性能方面（如文件复制、原生解压缩），的确较WinXP SP3有了明显提升，但总体来说仍然难以摆脱臃肿低效的印象，特别是系统本身巨大的内存占用，使得大多数低配置电脑与Vista SP1仍然无缘。当然由于系统资源占用巨大，在涉及资源占用的功能比如程序启动、休眠功能上都要比WinXP SP3慢上不少。不过因为Vista采用了ReadyBoost技术，使得开关机速度上反而远超WinXP。

值得注意的是在硬盘性能上两系统测试数据几乎完全相同，而目前电脑的性能瓶颈正好在硬盘上，Vista SP1只是修正了复制文件过慢的BUG，在文件复制速度上比WinXP SP3稍快，并没能在硬盘性能提升上有所贡献。

而在系统功能上，除了因为DirectX版本带来的3D性能区别外，Vista SP1在多数项目上都要胜过WinXP SP3，不过也相当有限。总体上说，抛开软件兼容性不论，Vista SP1还是一个非常适合工作的平台，其多项实际操作都要明显优于WinXP SP3，能够最大发挥计算机的效能。但如果用户追求的是全方位的娱乐平台，至少在目前DirectX 9平台游戏盛行的情况下，WinXP SP3才是最适合的选择。当然在以后DirectX 10游戏增多后，用户已经可以抛弃WinXP系统了。P



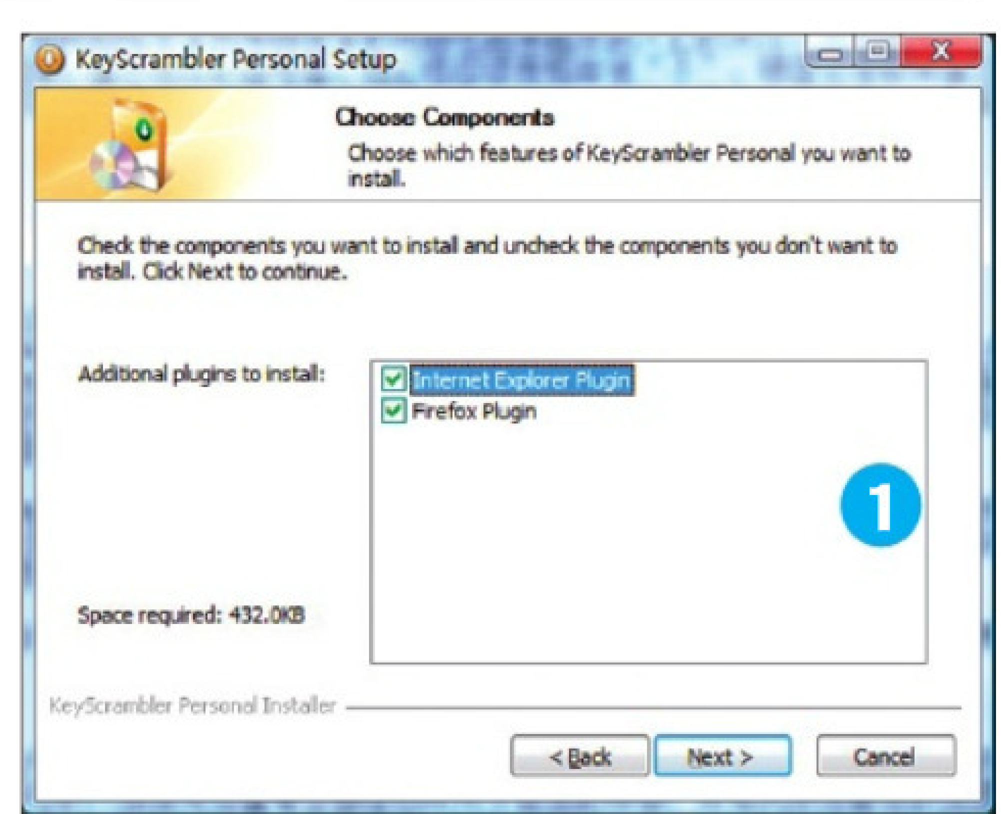
本文关键字：鼠标 键盘 秘籍

编者按：鼠标和键盘对于电脑犹如人的左膀右臂一样重要。而在江湖中，流传着一本关于它们的武林秘籍，传说得到这本秘籍的人在操作电脑时可以胜人一筹。

第一式：金钟罩铁布衫——护住你的密码

1. 随着网络的普及，我们的生活越来越跟网络分不开，同时网络安全和系统安全的问题也越来越受到人们的关注。木马病毒横行网络令人防不胜防，各种账号密码的安全没有保障。面对疯狂的盗号者，我们要坚决说不。

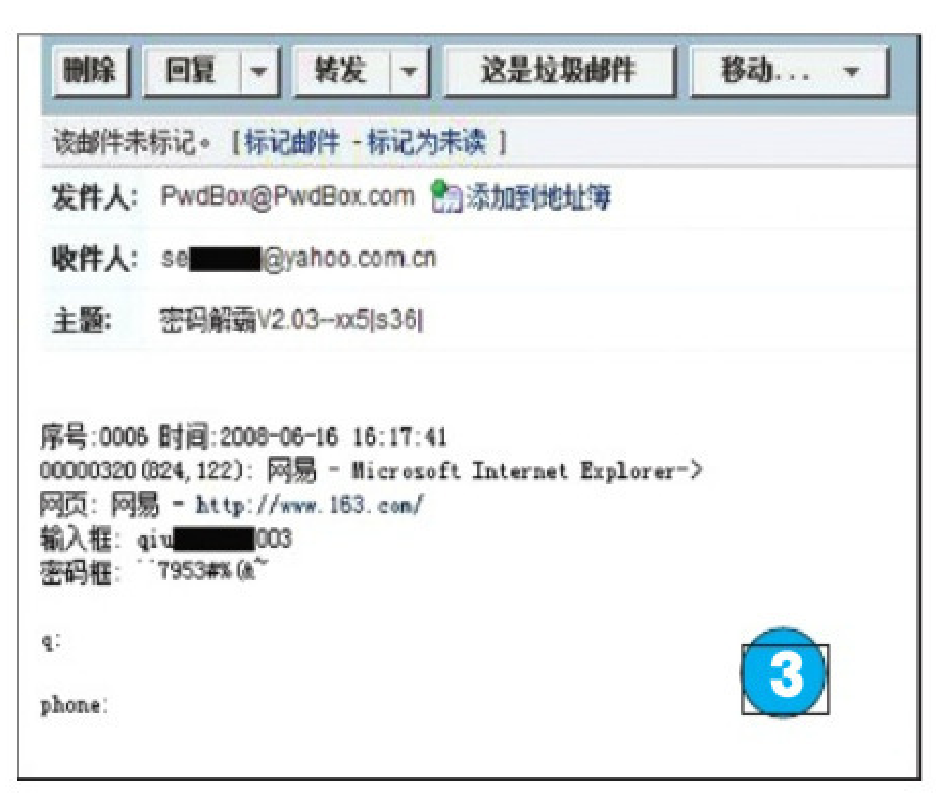
危机往往在一开始就会呈现，在你打开电脑输入密码登录系统的时候，说不定就有一双眼睛在偷窥系统密码。窃取密码的软件中最常见的是键盘记录软件，它会记录你输入的密码然后发送出去。要对付它除了不时杀毒之外，还可以请出“KeyScrambler Personal”（下载地址：http://download.enet.com.cn/html/010722007080901.html）。



“KeyScrambler”安装时会要求你选择你所使用的浏览器（**图1**），如果你使用Windows自带的IE就选择“Internet Explorer Plugin”，如果用火狐就选择“FireFox Plugin”。为了验证软件是不是徒有虚名，笔者实际测试了“KeyScrambler”的使用效果。

测试方式是在安装一个邮件型的键盘记录软件后，分别在“KeyScrambler”启动和未启动的情况下登录网易通行证，然后查看键盘记录软件对密码的记录情况：（**图2**）为未使用“KeyScrambler”的状态，（**图3**）为保护后的状态。可以看到，在启动软件以后键盘记录器记录下来的密码已经跟原来完全不同了，说明软件是有效的，但遗憾的是



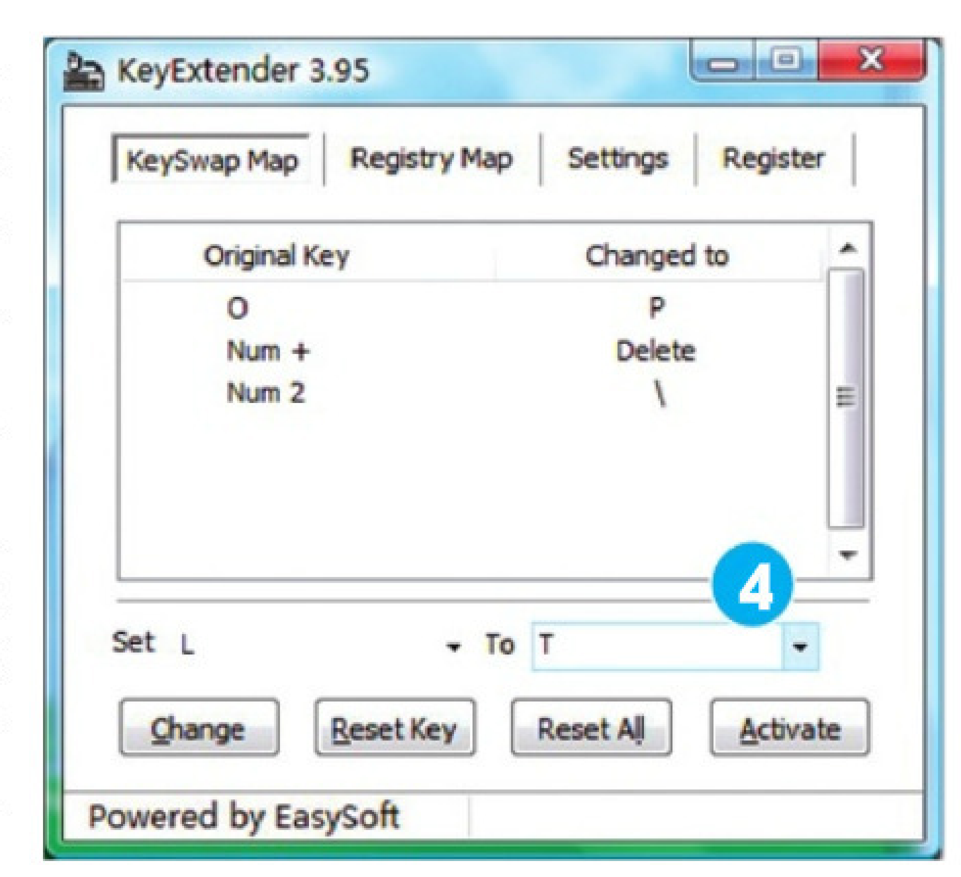


它只能用在浏览器上，无法保护其他应用程序中的密码。

2. 如果说使用键盘记录软件是一种没技术含量的流氓盗号方法，那么还有另一种可以被认为是直接但更无耻的密码窃取方法，方法也很简单——就是直接站在你身后看着你输入密码。因为可能我们会遇到这样的尴尬：不熟悉的人站在旁边看着你输密码而并不自觉回避，而你也找不到理由请他离开，只好用最快的速度来输密码，不但担心被看到还会遭受输错的痛苦。难道除了忍气吞声就没有别的办法了吗？

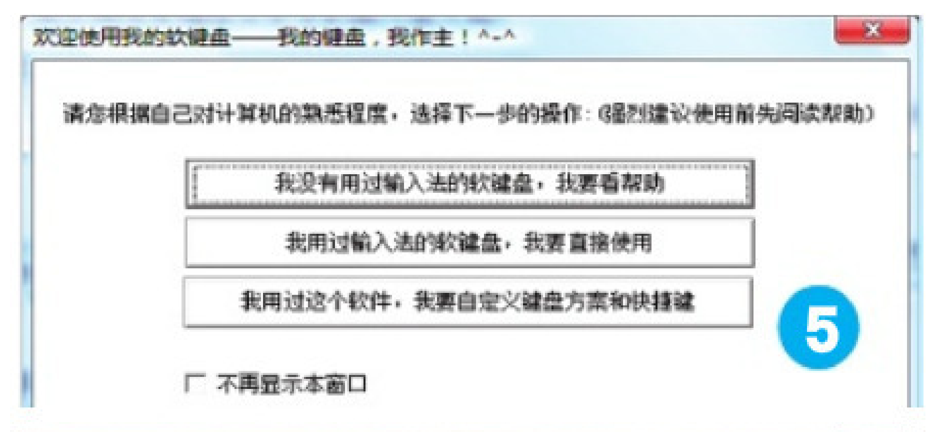
别着急，不妨先用“KeyExtender”（下载地址：http://www.xdowns.com/soft/4/96/2007/Soft_35450.html）改变键盘上按键的位置，自定义键盘的布局。这样在你交换某几个键的位置以后，即使有人看到你输密码所按的键也无法知道实际你输的密码是什么。软件启动后在“Set”中选择你希望改变的键（**图4**），在“To”中选择换成的键。例如你想把L键换成M键，则在“Set”中选择“L”，在“To”中选择“M”，然后单击“Change”按钮。如果有多个键需要更换则重复多次上面的操作。全部都选好后单击“Activate”按钮就会使所有的更改生效。软件的设计非常人性化，支持开机启动，也支持热键启动和关闭。所以你可以在有人看着输入密码的时候启动热键，输完密码再用热键取消按键交换，这样别人就不会发现了。

KeyExtender也适用于键盘上某些



按键失灵时用其他非常用按键代替的权宜之计。比如很多玩游戏的用户“W”“A”等键容易损坏，如果一时间找不到新键盘，那么可以用F11、F12键或小数字键盘的按键代替，虽然别扭点，但至少能输入了。

第二式：袖里乾坤——我的键盘我做主





相信你一定用过输入法中提供的软键盘功能吧。很多朋友会用软键盘来输入一些特殊符号，但是输入法中的软键盘使用起来非常麻烦，比如要输入的内容在不同的软键盘中切换非常不方便，而常常是用到的符号偏偏不在一个预置的方案中。

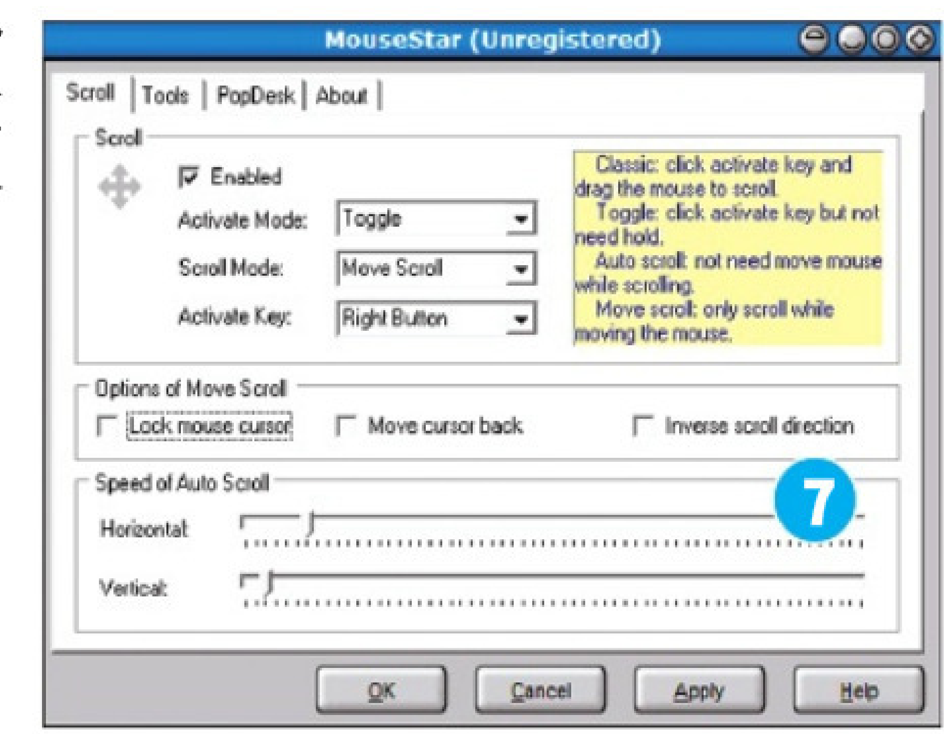
“我的软键盘”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/39554.html）就是专门来帮你解决这个问题的。首次启动软件会让你选择是否使用过这个软件，然后提供一个向导（**图5**）。如果你从未用过输入法的软键盘，建议选择“我没用过输入法的软键盘，我要看帮助”先学习一下。这里我们选择第三项“我用过这个软件，我要自定义键盘方案和快捷键”。选择以后会显示一个配置界面，你可以根据自己需要将常用的符号放到同一个键盘方案中，以便于使用。软件的配置很简单，单击软键盘上要修改的键，然后在“转换字符一”和“转换字符二”中分别输入你要修改的字符即可，“转换字符二”就是指你按下Shift键以后的输入字符，每个自定义的软键盘方案包含72个字符。

例如要让D键的位置正常输入时显示“δ”，按住Shift时显示“Δ”，则先单击屏幕上的D键，然后在“转换字符一”处输入“δ”，在“转换字符二”中输入“Δ”（**图6**），最后单击“确认修改”就立即生效了。使用时你可以在屏幕上点相应的按键来输入，也可以直点键盘来输入。

第三式：流云叠影——2D到3D变化

鼠标键盘是一对兄弟，想用好电脑谁都离不开谁。“键鼠秘籍”在鼠标上的能力就更强了，甚至可以让你的鼠标由2D变成3D。越来越多的人习惯用电脑来看电子书，翻页时大家更喜欢用滚轮。但如果你用的是没有滚轮的“老古董”鼠标，或可怜的滚轮早在“年轻时”就夭折了，想必面对这样一个简单的操作也只能是“望鼠兴叹”了。

遇到这样的情况，除了花钱换一个新鼠标外还有另一个免费的解决方案。“MouseStar”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/12912.htm）可以完美模拟鼠标滚轮，让你不花钱就让2D鼠标具有3D鼠标的功能。在你看电子书时，只要按一下鼠标右键，然后移动鼠标就可以翻阅，根据需要在设置界面中拖动滑块就可轻松调节不同的滚动速度（**图7**）。特别值得一提的是在IE中的屏幕滚动非常平滑，喜欢在网页上看电子书的朋友会觉得非常轻松自在。



第四式：葵花点穴手——按键锁定

常玩游戏的朋友一定被一个问题困扰，在游戏中不小心按到Win键，这时会跳出游戏弹出开始菜单，通常再回到游戏时一切都晚了，游戏中控制的人物要么被打死了，要么延误了战机，令人懊恼不已。所以我们常常看到某些职业游戏玩家会把键盘上那个不令人讨好的Win键键帽取下来。但是Win键是系统中很常用的一个快捷键，取下来可能会降低操作系统的效率，而且键盘会变得很丑。



那么不妨试试“海晏按键锁定”（下载地址：http://www.xdowns.com/soft/4/96/2008/Soft_41488.html）吧，它可以锁定键盘上的任意键，设置使该键无效。软件的使用也是一目了然——在要锁定的按键前面打上对勾就可以了（**图8**）。例如要屏蔽Win键，就分别在“左Win”和“右Win”前面的复选框中使其选中，然后使“是否启用”也处于选中状态就马上生效，这样你玩游戏时就可以让你的烦恼轻松扫除了。

第五式：夺命连环三仙剑——游戏升级好帮手

玩游戏时繁杂的升级系统，重复的打怪操作是不是让你头痛不已呢？没关系，“键鼠秘籍”为你提供了完美的解决方案。

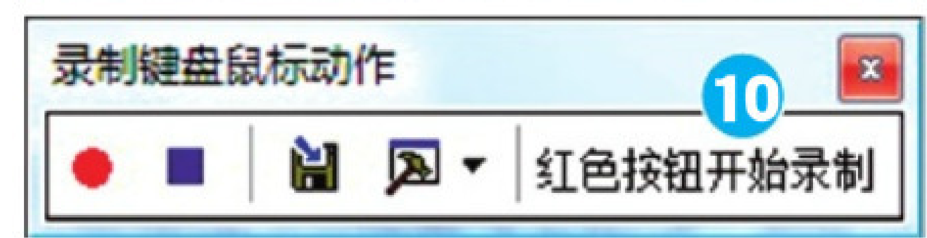
启动“按键精灵”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/6854.html），然后单击“新建”按钮，这时会弹出“脚本编辑器”对话框（**图9**）。

很多朋友看到这个功能繁多的脚本编辑器一定会头痛不已，这里我们可以借助软件的动作录制功能。单击上面的“录制”按钮，这时会弹出一个录制工具条（**图10**），单击上面的红色按钮就开始录制动作了。

这时你可以在游戏中进行一些打怪的操作，不需要很久，只要基本动作都满足就可以，而且打怪操作尽量使用键盘的快捷键。之后单击蓝色的方框停止录制，“保存”后会回到“脚本编辑器”并显示刚才自动录制的脚本（**图11**），你可以进行适当的编辑，这样一个脚本就制作完成了。

之后对这个脚本项目进行最基本的设置，在右边的“脚本属性”设置区域分别设置启动和停止的热键以及循环次数、工作的窗口，设置好后单击“保存”按钮就完成了。接下来你可以进入游戏然后按启动热键，然后你就不用管啦，电脑会按你录制的步骤重复进行，省掉了你自己的重复劳动。不过通常第一次编好的脚本会有很多问题，所以建议你多观察、多修改，不断完善脚本。值得一提的是，热键可以设定为对指定窗口有效，这样就不会出现切换窗口后还自动执行动作的情况了。另外最新版本对每个热键的动作都生成一个Script文件，高手完全可以自己编辑这个文件，实现功能强大的宏键功能。







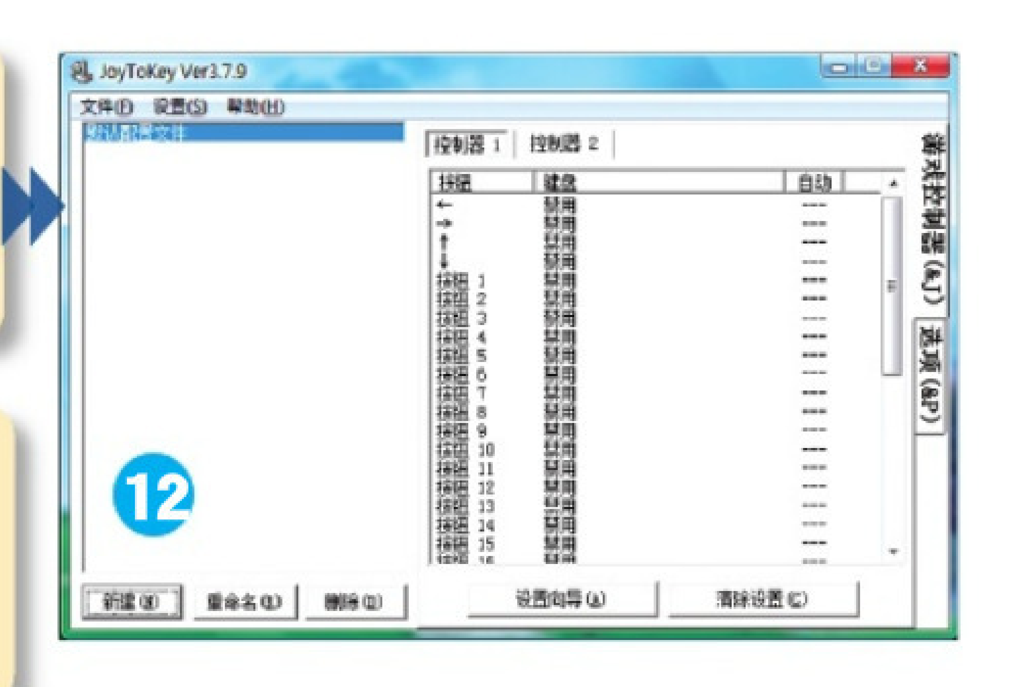
注意： *出于对网络游戏平衡性的考虑，某些网络游戏会认为该程序属于外挂，所以在这里也提醒读者灵活合理地使用该软件，自觉维护游戏的公平性，找到游戏真正的乐趣。但是对于经常需要打怪的单机游戏来讲确实可以解放玩家的双手。*

第六式：百变千幻衡山云雾——手柄变变变

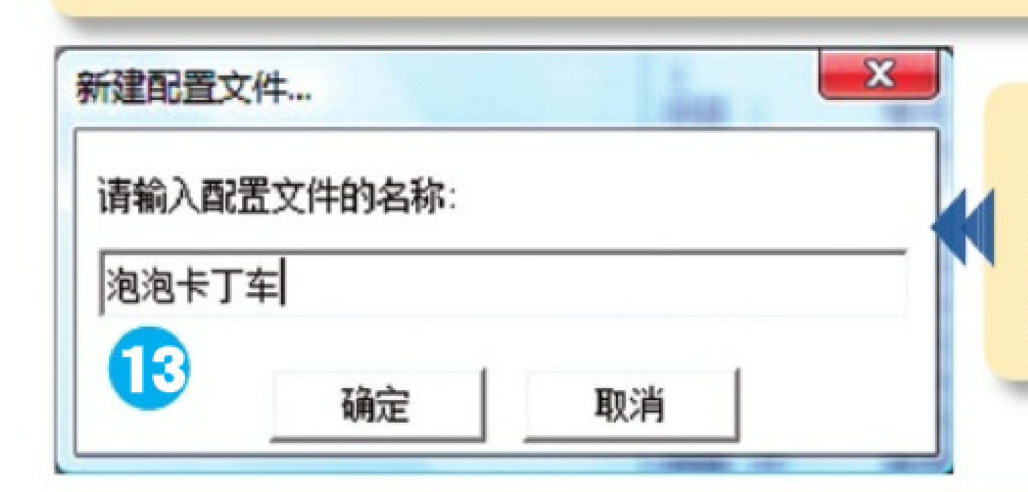
如果你是狂热的游戏爱好者，相信你一定会有一个不错的游戏手柄。但并不是所有的游戏都支持手柄，例如PC版的大部分RPG游戏、很多老游戏、大部分网络游戏等。相信很多玩家在玩某些游戏时由于键盘的不便而感到懊恼，心中会恨恨地想：“如果这款游戏支持手柄，我早就是高手了。”

那么不妨学一招“JoyToKey”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/8705.htm），通过手柄或操纵杆来模拟键盘、鼠标的软件，它可以将手柄输入模拟成键盘鼠标的输入传到系统中，完成不支持手柄或操纵杆的操作。下面就以“跑跑卡丁车”为例来详细讲解它的用法，你可以由此举一反三，从而应用到更多的游戏甚至应用程序中去。这里要说明的是在软件使用前必须先将手柄插入电脑，否则软件无法启动。

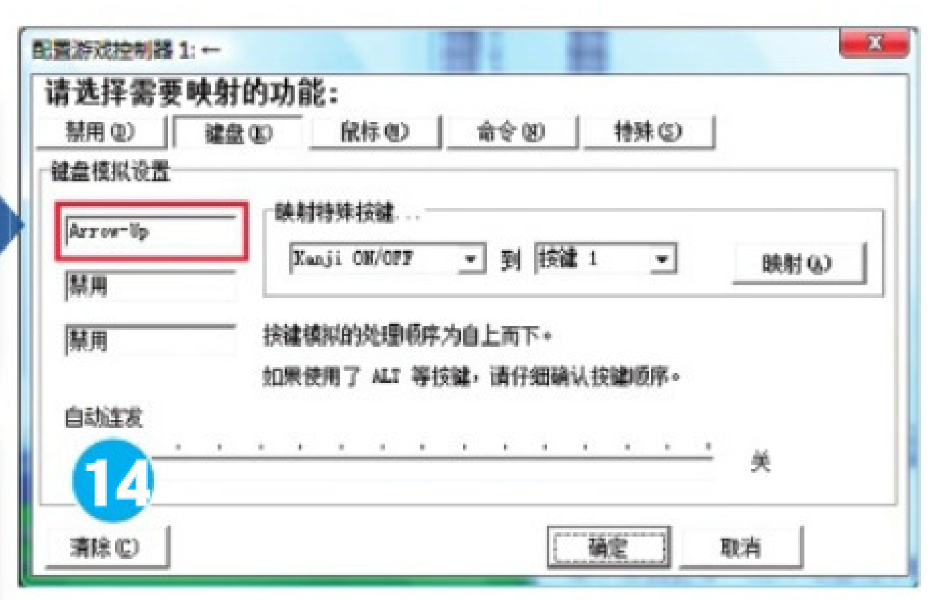
“跑跑卡丁车”是一款非常流行的休闲网络游戏，但是很多玩家都抱怨键盘操作时间久了手指关节酸痛或没有手感，在我们的简单设置以后你就可以用手柄玩“跑跑卡丁车”了。首先启动“JoyToKey”（**图12**）。



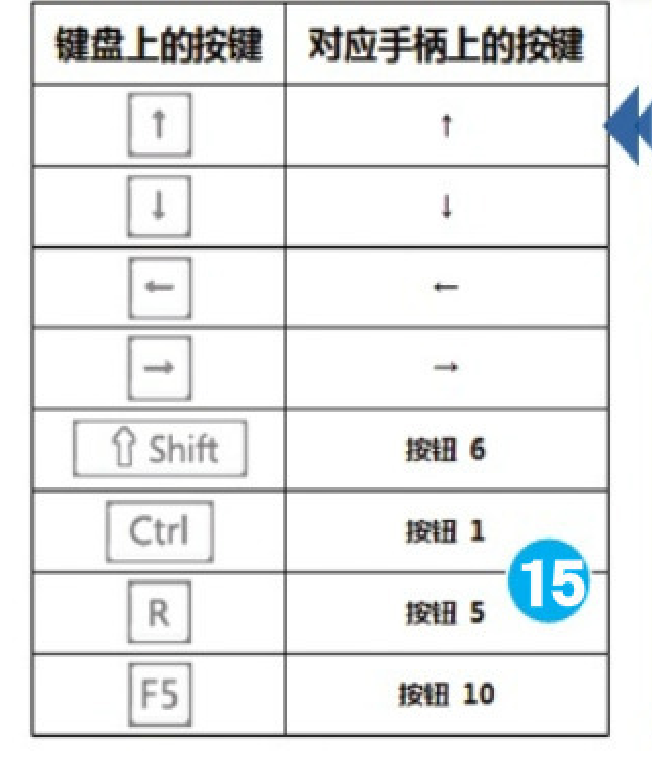
单击“新建”按钮，在对话框中输入一个要配置的名字，比如“跑跑卡丁车”（**图13**）。



然后在右边的按钮列表中双击某一项就弹出按钮编辑的对话框，例如要使手柄上的“↑”对应键盘的上方向键，则双击列表中的第一项，然后在对话框中选择“键盘”标签。在图中标红框的地方输入键盘的上方向键，单击确定，这个按键就设置完成了（**图14**）。



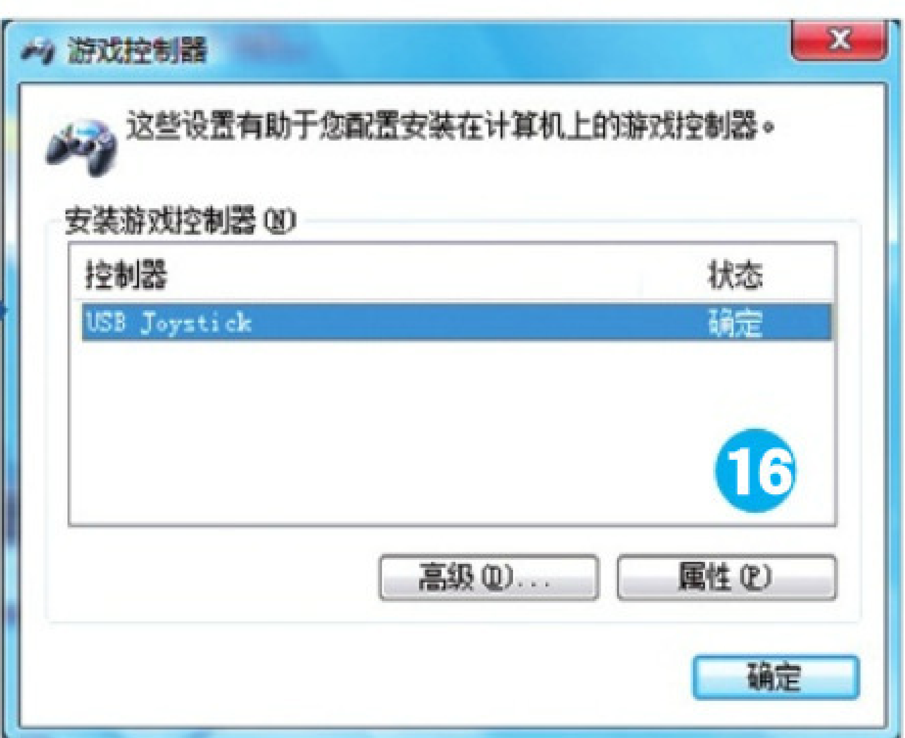
同样道理，根据如图所示的按钮对应关系分别配置即可完成（**图15**）。



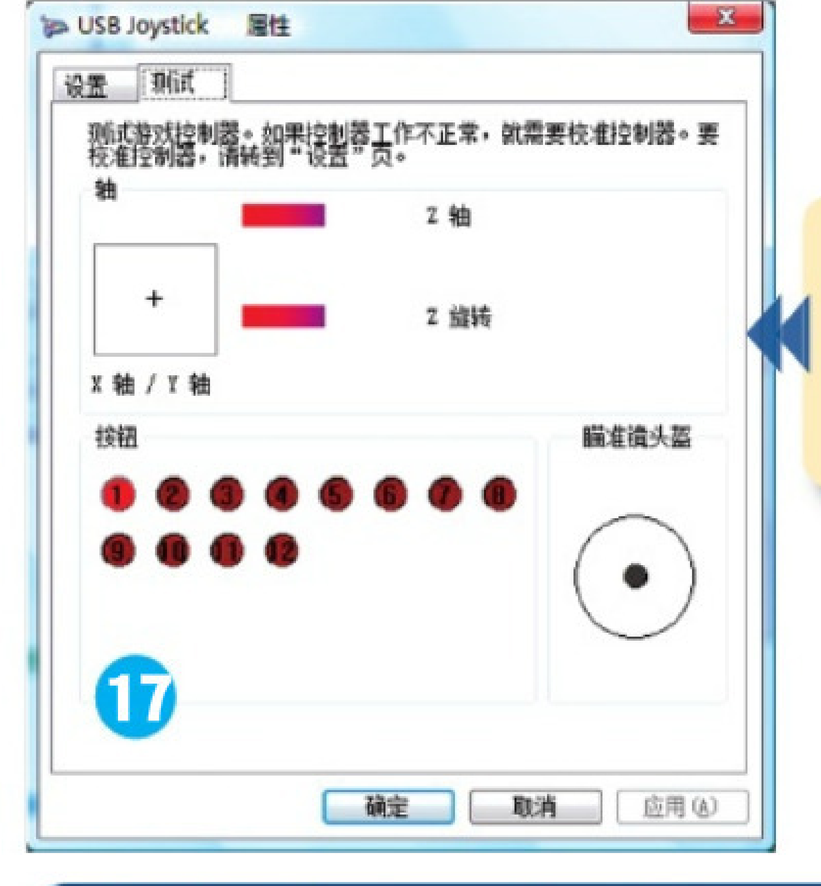
键盘上的按键	对应手柄上的按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
Shift	按钮 6
Ctrl	按钮 1
R	按钮 5
F5	按钮 10

15

但是这里我们会遇到一个问题，除了方向键以外，所有按钮在列表中的显示只是数字，而我们并不知道具体是手柄上的哪个键。别着急，你可以分别打开“控制面板”→“硬件和声音”→“游戏控制器”，这时会弹出“游戏控制器对话框”（**图16**）。



单击“属性”按钮，再选择“测试”标签，会看到当前手柄支持的按钮。在左下方会显示出所有的按钮所对应的序号，这时如果你按游戏手柄上的按钮，屏幕上对应的序号会亮红色（**图17**），这样你就可以分别得到所有按钮对应的序号。当所有的按键配置完成后就可以用手柄来玩“跑跑卡丁车”了。



另外，JoyToKey也支持鼠标的设置，并可在系统中的任意应用程序中使用。因此只要你设置得当，可以用手柄轻松地操作系统。事实上只要你愿意，甚至可以使用它来操作Word或Excel。所以当别人看见你拿着手柄面对电脑的时候，你也可以很认真地告诉他：其实，我在工作。

第七式：双手互搏——你不是一个人在战斗

谁说扫雷只能一个人玩？谁说连连看不能两个人一同享受游戏的乐趣？累了玩玩小游戏也不失为一种放松心情的选择。

不能跟朋友用一台电脑一起玩连连看吗？如果回答不能的唯一原因是电脑只有一个鼠标指针，那么现在有了“双鼠标”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/21274.html），不能就成为可能。软件安装完成以后要先在主界面单击“安装USB驱动”（**图18**），然后会在屏幕上出现两个鼠标光标，也就是两个鼠标操作电脑。那么接下来就快叫朋友来一起玩连连看吧，尽情享受两个鼠标带来的全新感受。当然，软件要求你有两个鼠标，并且其中至少一个是USB鼠标。



第八式：乾坤大挪移——屏幕“一点没”

我们经常在电脑上记录一些需要保密的隐私，但很可能在你记录的时候就有人闯入有意无意看到你的屏幕。如果你正为此而感到苦恼，那么“一点没”（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/25913.htm）帮你把这些问题轻松搞定。

软件执行后你就可以放心地做任何事情（**图19**），有人闯入时只要迅速按下鼠标滚轮中键（也可以按F1键），你的桌面就会迅速切换到另一个没有启动任何窗口的桌面，刚才的桌面完全隐藏了。为了有更强的隐藏效果，你可以选中设置静音，并且取消“显示PressHide图标”。有了它的帮助，你可以随心所欲。



第九式：狮子吼——健康提醒

无论是工作还是游戏，我们都应该适可而止。因为长时间在电脑前对于我们的健康是很不利的。但是对于一玩起电脑就忘记时间的我们该如何保持一个健康的身体呢？一项对3819名电脑操作人员的调查表明，他们中14%的人有手痉挛，11%的人手腕酸痛，5%的人手指和手腕麻木或麻痹，15%的人感觉右臂痛，6%的人诉说右手痛，大多数人会出现肩痛和背痛。看电脑久了眼睛的疲劳，视觉的下降相信大家也深有体会。

“健康小护士”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/21508.html）可以捕捉电脑操作人员的鼠标或键盘相关参数来提醒用户不要长时间在电脑面前工作或娱乐。启动软件后就可以设置鼠标活动3万次、键盘击键3万次或观看屏幕30分钟的条件来提醒你休息（**图20**）。这里所有的条件设定都是“或”的关系，即条件中只要有一个情况满足就会提醒。提醒也可以选择多种提醒方式，选择“人物提示”的话会有一个小护士来提醒你休息哦。



注意： *但是在这里还是要提醒一下各位读者，软件只是一个辅助作用，真正保护自己的身体还是要从生活习惯上入手。例如合理安排作息时间，工作一小时左右就休息片刻。手指击键次数应当每小时小于1万次。坚持做根据电脑操作特点编制的徒手保健操，使颈、肩、上臂、腰及大腿等部位的肌肉骨骼保持较好的状态，只有各方面都注意才会有一个健康的身体。*

第十式：狗拿耗子——打字，不是键盘的专利

一般来讲离开鼠标之后还可通过快捷键等对系统及软件进行操作，但如果键盘坏了，有一些事情就没法进行了，最常见就是无法打字，只能另外想办法。

“微软拼音输入法”是一款Windows自带的输入法程序，其易用性自然不必多说。而对于没有键盘也想输入汉字这个问题可用它来轻松解决。首先在输入状态单击“开启/关闭输入板”按钮（**图21**），然后分别选择要输入汉字的“部首笔画数”“部首”“剩余笔画数”，然后在候选字中选择要输入的汉字既可。例如想输入“绣”字，则分别选择“3画”“纟”“7画”，然后就可以在候选字中看到“绣”字了，单击就可输入。由于“微软拼音输入法”是Windows自带的输入法，因此你无需再另外下载软件安装，具有不可比拟的优势，其非键盘输入的功能也异常强大。

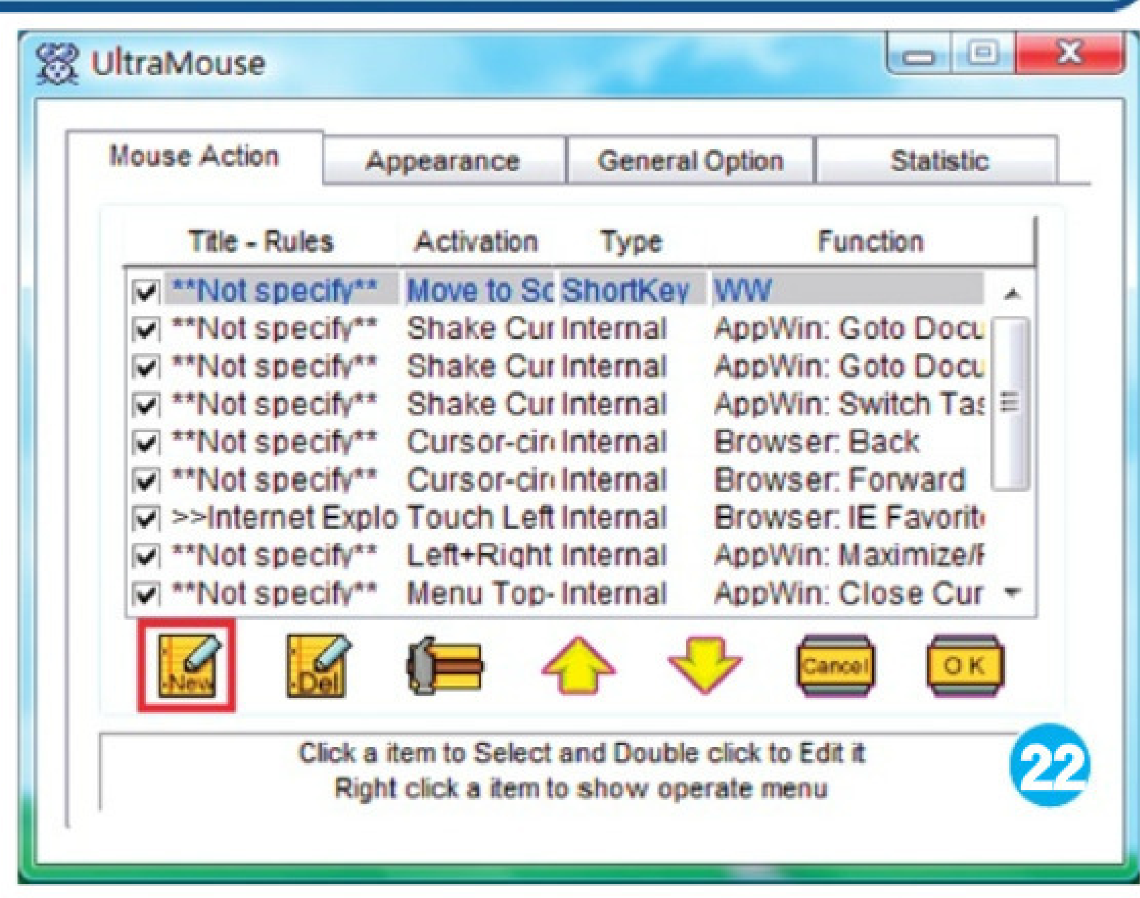


第十一式：空击苍鹰——指点江山，激昂鼠标

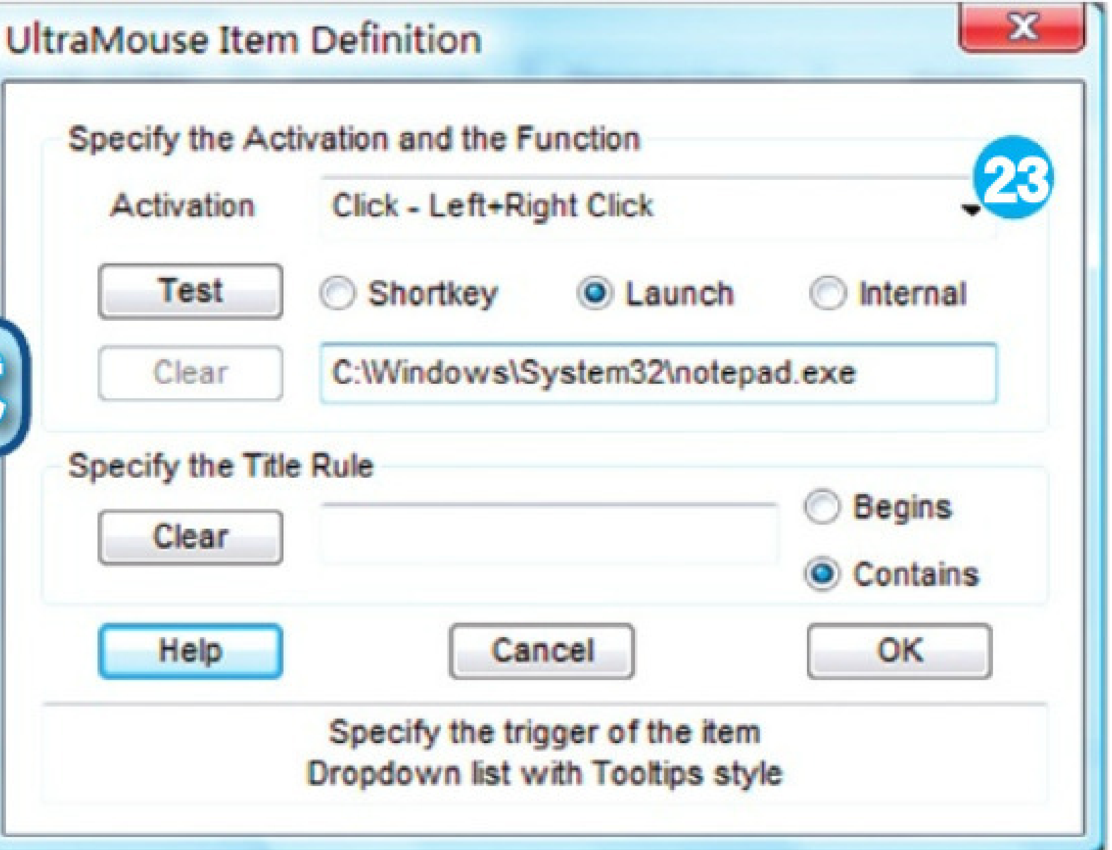
很多人喜欢用信用卡买东西，图的是挥笔签名的爽快。许多电脑用户也习惯左手拿着零食右手握着鼠标操作电脑，确实是无比的休闲享受。但目前来讲鼠标能实现的功能还有限，而Maxthon提供了鼠标手势功能，让用户通过鼠标移动的轨迹来控制浏览，不过这只限于Maxthon本身。

要在系统下通用鼠标手势只有借助“UltraMouse”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/5122.html），有了它电脑也可以只通过轻松优雅的挥手就让你操作自如。“UltraMouse”可以增强的功能包括系统热键、启动程序和执行系统功能三个部分。以设置“单击鼠标左键按住同时单击鼠标右键”的功能为启动记事本为例来讲解一下它的用法。启动软件后单击“Insert Item”按钮新建项目（**图22**）。

在弹出的“UltraMouse Item Definition”窗口中的“Activation”中选择“Click - Left+Right Click”，在三种类型中选择“Launch”，表示启动程序模式。在下面填入程序路径“C:\Windows\System32\notepad.exe”（**图23**），单击“OK”确认既可。相信有了“UltraMouse”，一定会让你使用电脑事半功倍。



22

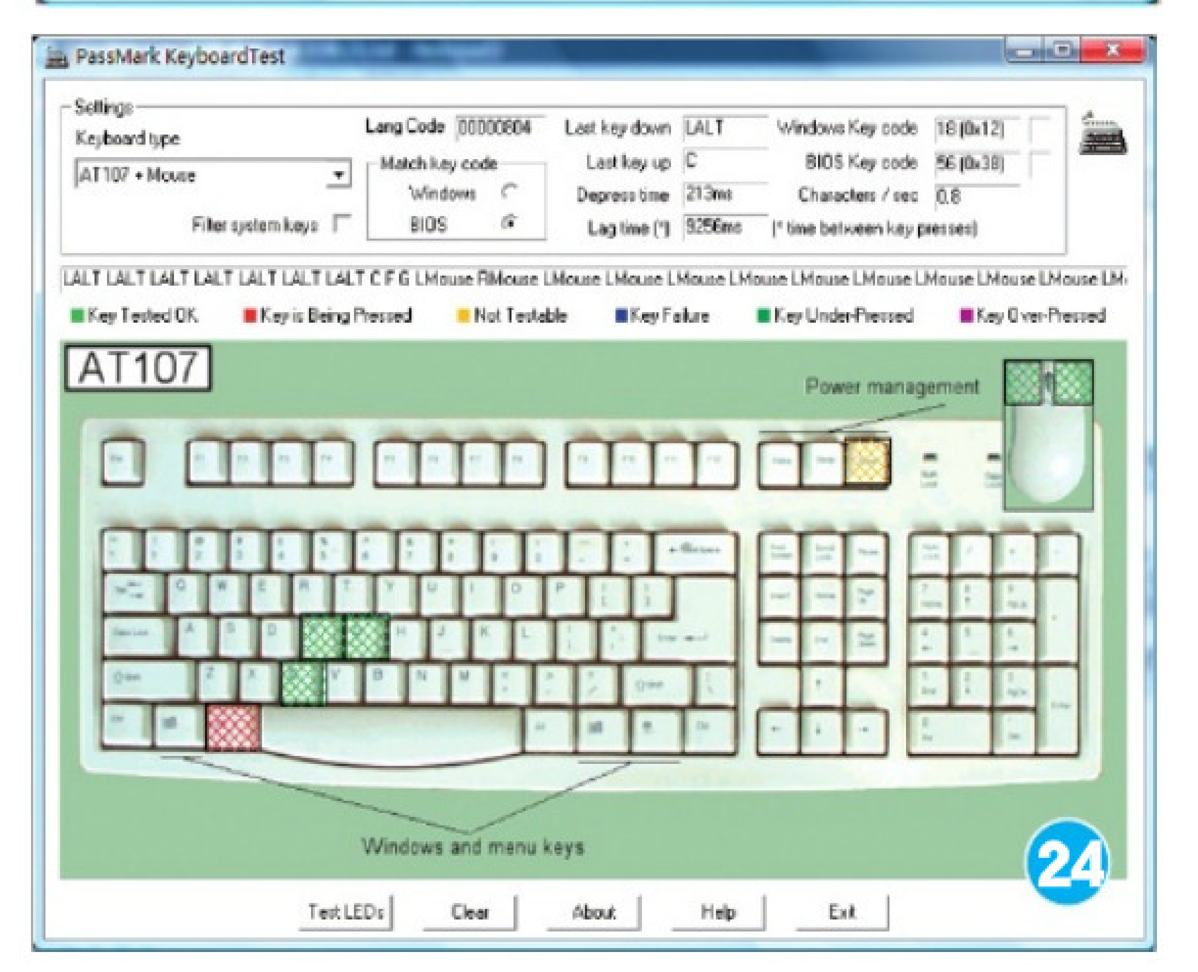


23

第十二式：翔龙试水——键盘鼠标的测试

1. 快速检测鼠标键盘是否损坏

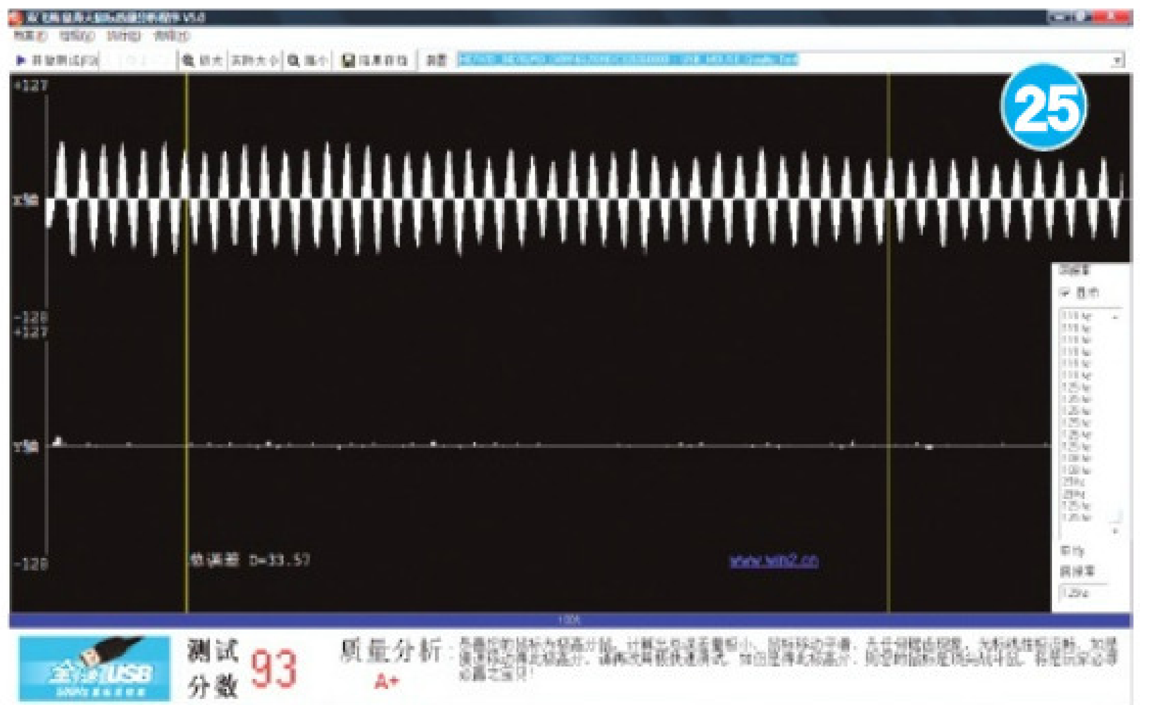
去买键盘和鼠标的时候带上“PassMark KeyboardTest”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/6592.html）吧，这是一个小巧的检测键盘的软件，有了它你可以用最快的时间来检验你键盘上的键位是否好用。尽管你认为即使没有这个软件你也可以启动记事本然后把所有的键都按一遍也可以进行测试，但是别忘了，键盘上的功能键是不会在记事本中输入的，因此你更需要这款专业的键盘鼠标检测软件。启动软件后会显示一个虚拟的键盘，这时你在自己的键盘上敲击一个键屏幕上的虚拟键盘相应的键就变成绿色（**图24**），并且会显示一些敲击的相关参数，所以你也可以根据软件测试的参数来辨别键盘的优劣，在买键盘的时候带上它就不会被奸商给蒙混过关了。



24

2. 鼠标性能测试

鼠标性能如何，实际的技术参数是否真的如同厂家的描述？用了几年的鼠标还是否好用，性能是否有很大的下降呢？面对这样的问题通常情况下我们只能根据自己的使用感觉和经验来做出判断。“鼠青天鼠标质量分析程序”（下载地址：http://download.it.com.cn/softweb/software/cpcfan/cpcfan_nx/20059/13979.html）让我们用数据说话！借助“鼠青天鼠标质量分析程序”我们可以轻松在定位移动测试、自由移动测试等条件下，以科学的数据分析，自动计算出鼠标移动误差值，从而真正鉴定鼠标性能的优劣。软件启动后会提示要先安装专用鼠标驱动程序，确定后它会自动安装。安装完成后单击“开始测试”按钮，然后连续快速均匀的左右移动鼠标直到测试完成，中间不要停顿。测试完成后会给出你测试的结果和评分，并配有相关的说明（**图25**）。你也可以在测试完成后单击“放大”按钮放大图像，然后配合帮助中的说明来分析鼠标质量的具体细节。另外还可以分别以低FPS、高FPS帧速去考察鼠标的丢帧情况，最大化地满足你的测试需求。相信在测试过以后你就知道在游戏中频频失误到底是鼠标的问题还是自己的技术不行了。



25

Copy Handler 1.28

□大小：467kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081501
□下载：http://www.lvdown.com/soft/down1830.html

一款弥补Windows文件复制/移动功能的好软件，推荐经常转移大文件的用户使用。这款软件可通过缓存设置大幅提高文件复制速度，并且复制过程中还支持暂停、续传、文件类型过滤、复制后关机等高级实用功能。软件可使用多种方法拷贝文件。方法一：软件执行时，会直接替代Windows资源管理器上的鼠标拖放文件事件，使用鼠标拖放就可调用软件功能。方法二：右击系统托盘图标注册系统右键（可随时取消注册），这样即可通过右键菜单快速调用软件功能，为该功能设置常用路径之后还可使用类似于右键“发送到”的调用方式；方法三：在软件“选项”窗口中设置“监视剪贴板”，这样当发生文件复制事件时，软件就会自动弹出复制窗口。注意：在选项中加大缓存设置可提高拷贝速度，但也会导致复制时系统资源占用增加。



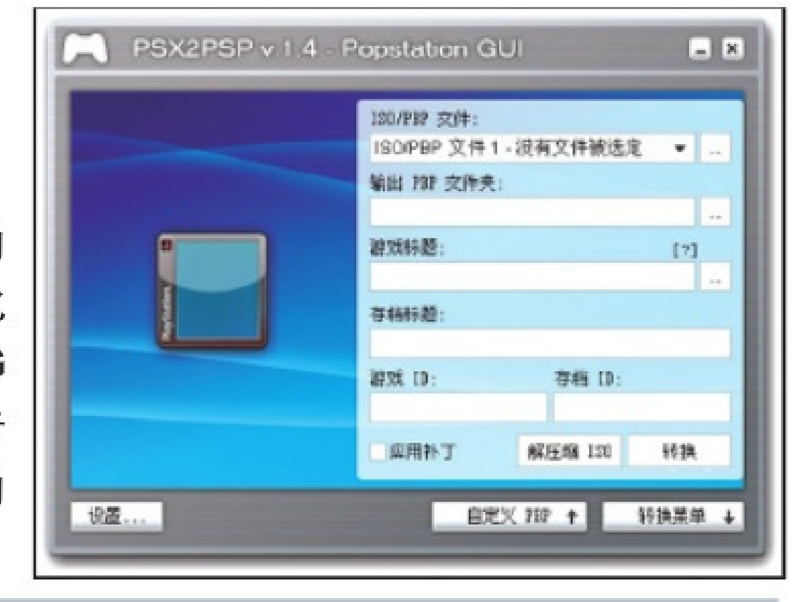
Firefox 3正式版无疑是最近最惹人注目的新发布软件了，据称由于搜寻新版本的用户太多，一度导致Mozilla的Firefox服务器堵塞两个小时。在浏览器方面，我一直较保守，同时出于兼容性等考虑，一直死守IE直至多标签的IE7出现——功能增加了，但速度实在是让人生气，与IE6相比简直是地下天上。看来Firefox等浏览器能够兴起，一方面固然由于自身特性出众，另一方面也来自于微软的“拱手相让”。高估用户的机器性能，我想这可能是微软一贯的毛病，软件是可以带动硬件升级，但大多数时候，那都是电脑游戏要去做的事。

■江苏 淮扬客

PSX2PSP 1.4.2

□大小：1.03MB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft081502
□下载：http://nj.onlinedown.net/soft/65844.htm

时下使用PSP打发空闲时间的朋友越来越多了，而这款工具可让你将已有的PS游戏ISO转换为PSP上可识别的PBP文件。软件全程均使用简洁美观的图形化操作界面，不用输入任何命令行即可完成转换。支持的镜像格式包括ISO、IMG和BIN等，并且可将转换后的镜像还原为ISO。转换时可自定义所有图标及背景音乐、支持替换警告图。最新版新增了不少对多片光碟的支持功能，例如将连续的多个镜像转换到同一个PBP文件中。





SynchPst for Outlook 3.1.4

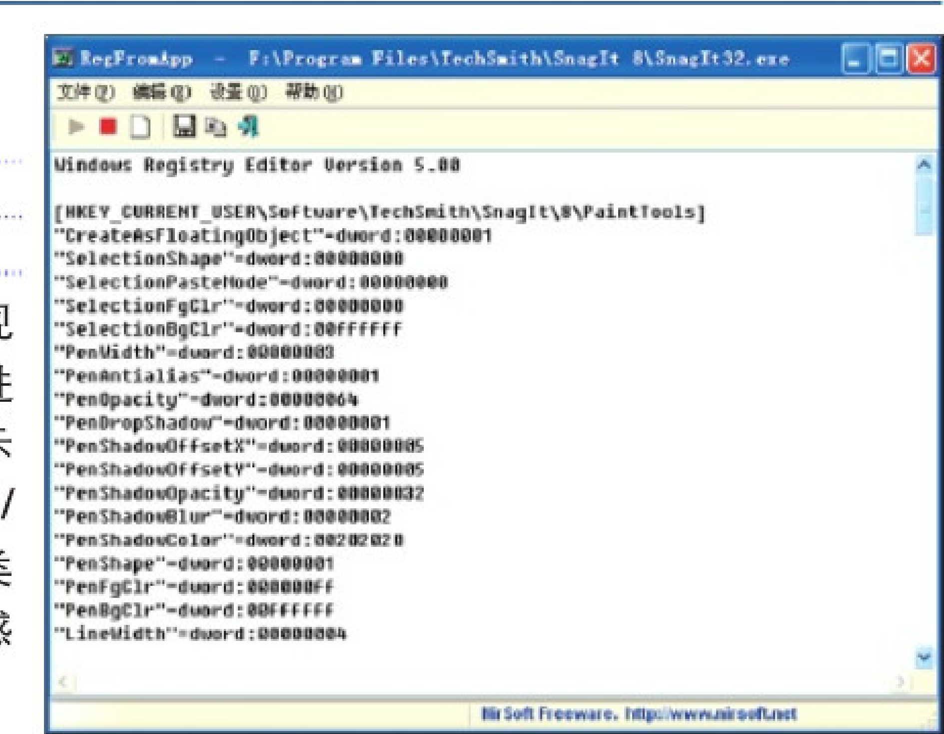
□大小：4.45MB □授权：共享 □语言：英文
□快车代码：popsoft081503
□下载：http://www.newhua.com/soft/16144.htm

一款安装后替换WinXP中拷贝功能的软件。它可提升Windows复制或移动文件的速度，同时还可于文件传输过程中暂停/恢复进程。此外，当你在传输一个队列，却中途不幸有文件出错时，软件会重试数次。若无法解决出错问题，它会跳过该文件，而继续将队列中的其他文件传输完毕；传输失败的文件会于事后列出以便用户处理。笔者对其传输速度进行了测试，发现同盘拷贝大文件，效率有明显提高（约10%～15%）；如果是拷贝小文件，加上启动软件的过程（自动）所用时间与不使用该软件时基本相当；但若用于不同磁盘间拷贝，则软件会使用异步传输，速度将大大增加。

RegFromApp 1.00

□大小：39kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081504
□下载：http://www.xfdown.com/soft/2793.html

一款用于监视指定程序对注册表进行改变的软件。在启动一个监视任务之前，软件会调出当前所有运行的进程列表，在此选择要监视的进程。之后当进程对注册表进行改动时，软件即可自动将改动的部分显示出来，用户可将其直接保存为.reg注册表文件。注意软件仅支持Win2000/XP/2003/Vista（仅32位），更早的Windows版本不被支持。相比于同类软件，这款软件的优势在于可指定被监视的进程，强烈推荐对系统运行感兴趣的朋友下载使用。



特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期。

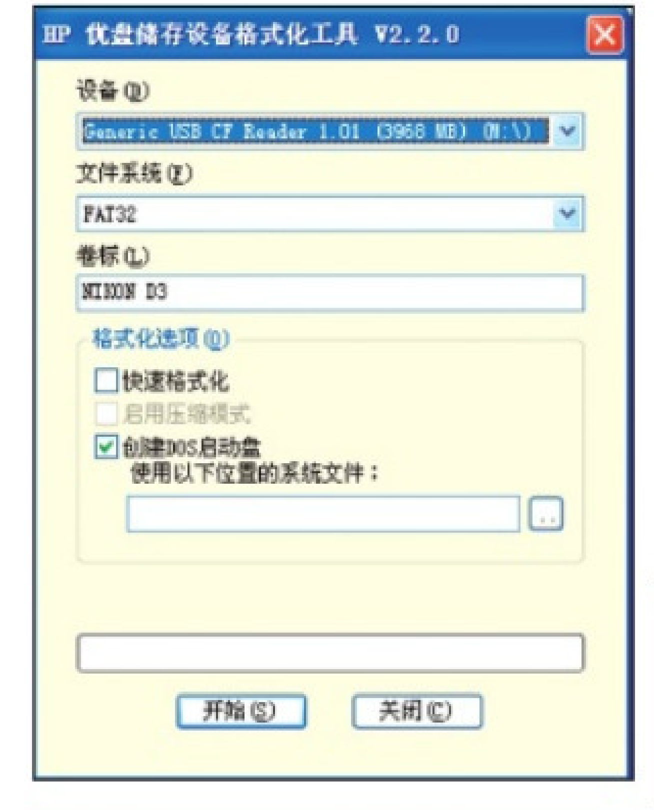
RK Launcher v0.41



□大小：928kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081505 □下载：http://www.crsky.com/soft/9948.html



Windows上较完美模拟苹果停靠栏（Mac Dock）的一款工具。软件会在桌面的边缘增加一条或多条停靠栏（用户可自行指定其位置及边距大小），类似于Windows的任务栏，既可放置快速启动图标，还可让窗口最小化到其上，并且最小化后还可显示窗口缩略图。右击停靠栏上的分隔线，可显示软件的设置菜单，如果你希望右击停靠栏任何位置都可显示该菜单，请在设置对话框的“菜单”选项页下勾选“在所有停靠栏物件上显示‘设置’菜单”。软件还支持多种第三方Docklet插件，能增添不少有趣的功能（例如让停靠栏拖尾），请自行在网上搜索相关信息。



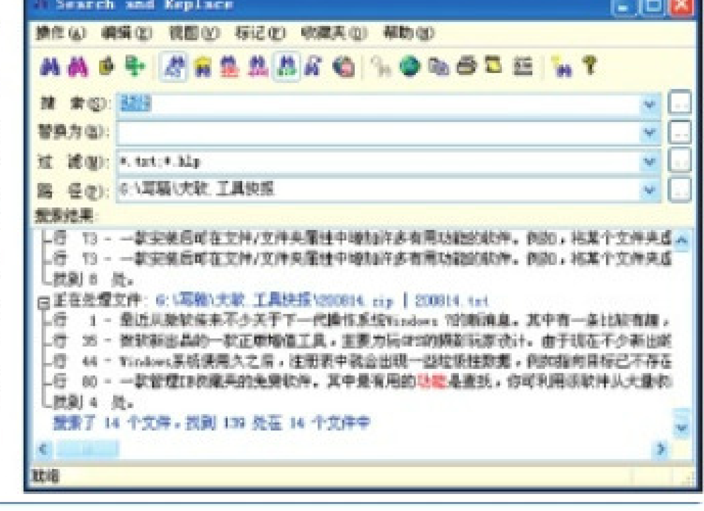
HP USB Disk Storage Format Tool 2.2

□大小：47.1kB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081506 □下载：http://www.fixdown.com/china/System/11692.htm

来自惠普的一款USB启动盘制作及格式化工具。软件为绿色发布，仅有一个操作界面，使用非常简单。制作USB启动盘时只需选择“创建DOS启动盘”，并指定包括有启动系统文件的目录（如自己没有启动文件，可到网上搜索下载Win98启动盘并解压）。软件的格式化功能并非简单对Windows自带格式化的调用，而是采用了自己的方法，因此一些U盘用Windows自带格式化功能出错（表现为格式化后仍为Raw格式），可用该软件来修正。

Search and Replace 5.9

□大小：1.67MB □授权：商业软件 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081507
□下载：http://www.crsky.com/soft/470.html



一款功能强大的文件内容查找与替换工具。它可对指定目录中所有文件的内容进行搜索与批量替换，支持对ZIP压缩包中的文件进行查找。此外，搜索与替换内容均可包括正则表达式与特殊字符，可进行二进制查找，还可直接使用已经编写好的脚本文件进行操作。搜索到的文件按树形排列，且有关键词高亮显示，可针对各文件的内容、属性及日期等进行修改，还通过右键启动关联的应用程序……总之，它确实是笔者见过的同类软件中功能非常出色的一款。



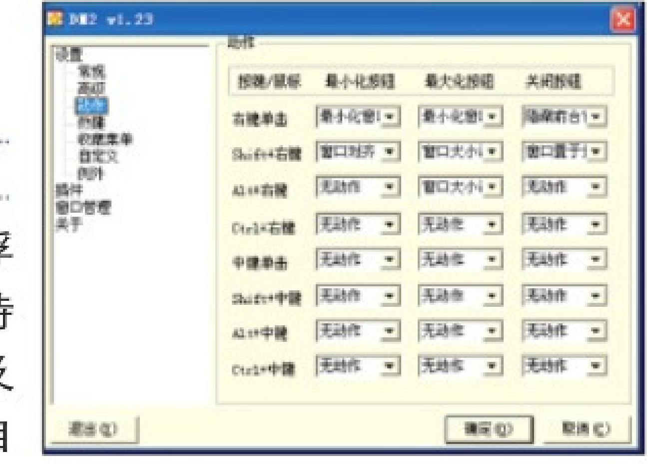
Mp3 Knife 3.2

□大小：3.72MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081508
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1162656000/31042.shtml

一款简单好用的MP3片段分割保存工具。使用时，首先点击“Open”按钮打开MP3文件，之后播放时选择开始和结束点（Select Start/Select End）并对选区进行试播（Play Seclected），确定无误后再点击“Save”键就可将选中的片断保存为单独文件。被分离片段的采样率与原MP3一致，但遗憾的是原MP3的Tag属性没有保留。注意软件安装时有插件“Crawler Toolbar”可选，如无需求可取消选择。

DM2 1.23.1

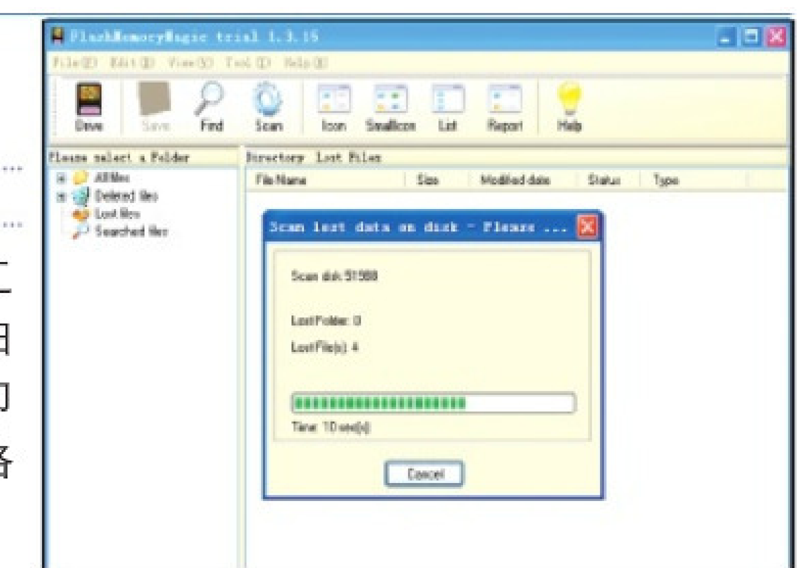
□大小：153kB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft081509
□下载：http://download.pchome.net/system/sysenhance/90149.html



一款增加Windows窗口功能的小软件。其最独特的设计是可将窗口缩小为一个悬浮图标，类似于FlashGet等的下载窗口，而双击图标后又可还原窗口。此外，DM2也支持将窗口缩小到系统托盘图标、卷起、展开窗口、窗口大小快速调整、窗口位置排列以及窗口隐藏，而所有这些操作，均可针对已有的窗口操作元素（如最小化、关闭按钮）自行设置。例如，默认情况下，你只要鼠标右击窗口上的最大化按钮就可缩小为悬浮图标。最后DM2还支持插件，并能扩展“打开/保存”对话框，方便快速切换目录。注意软件初次打开界面为英文，请右击系统托盘图标选择“DM2”，找到“Settings→Advance→Language”，即可切换为简体中文。

Flash Memory Magic 1.3.16

□大小：755kB □授权：共享 □语言：英文 □快车代码：popsoft081510
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/53200.htm



一款用于从USB闪存，例如MS、SD、MMC、CF卡中，恢复被删除数据的工具，支持所有的存储卡类型。和常见的数据恢复软件类似，这款软件支持快速扫描与完整扫描，扫描后文件也会以树形进行排列，此时直接选择目标文件另存即可。软件还支持对整个闪盘进行镜像（Image）备份/还原，以及对闪盘进行低格（LLFormat），功能类似于前面提到的HP USB Disk Storage Format Tool。

走向免费——光影魔术手

□版本：0.26 □大小：5.89MB □授权：免费软件
□作者：nEO □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.neoimaging.cn
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/51436.htm
□快车代码：popsoft081511

说明：知名度很高的一款图片处理软件，这里介绍的原因在于，其最新版采取了完全免费的策略。使用这款软件，只需简单点击或一两步向导操作，就可为图片增添许多神奇般的效果。软件可增添的效果涉及图片处理的方方面面，基本上可想到的功能它都已经具备，而且同样难得的是，最终的处理效果都非常不错。尤其是独有的“反转片效果”，只需简单一键就可将原来可能表现平淡的数码照片立刻变得生动、鲜活起来。此外，软件还支持HDR相片合成，以及批处理性质的“摄影作品发布前处理”等功能，即使是高级摄影玩家也同样适用。

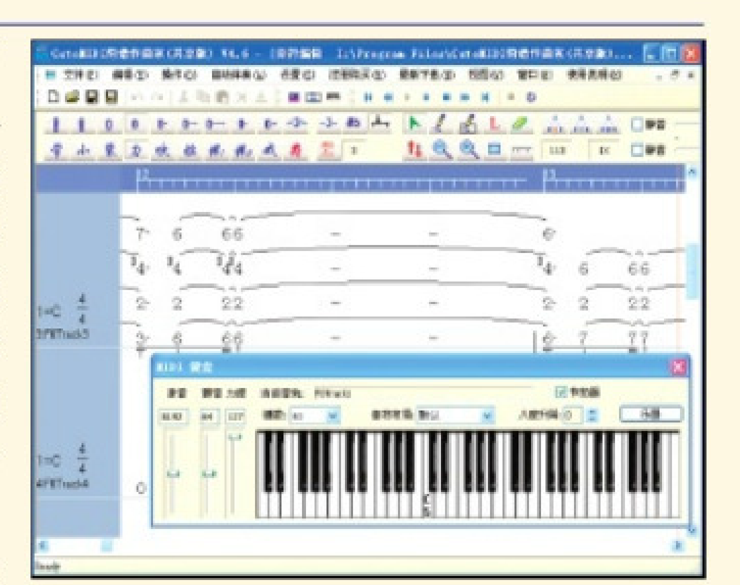

它确实可为照片添加许多魔术般的效果

点评：*高质量的软件走向免费，无疑是广大用户的福音。然而对于这样的软件从共享走向免费，笔者更多是抱着半赞赏半叹息的态度。从新版中，并没有找到软件赢利的新设计（例如广告条），如果没有其他赢利计划，这对软件作者来讲很大程度上可能是一种无奈的举动。在此笔者还是号召大家支持自己所喜欢软件的作者，条件允许且便利的情况下，不妨为自己注册一份正版拷贝。*

舞动音符——CuteMIDI简谱作曲家

□版本：4.6 □大小：3.49MB □授权：共享软件
□作者：郭永钊 □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：120元（学生版） □未注册限制：不能保存作品
□主页：http://www.cutemidi.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/43191.htm
□快车代码：popsoft081512

说明：如果想在电脑上使用简谱作曲，这款软件是一个不错的选择。软件支持最多64个单轨，自带128种音色/乐器设置，可打开、编辑、保存标准MIDI格式，对于一般的作曲任务已绰绰有余。不过最值得推荐的是这款软件有着快速的音符输入功能：在音轨上使用鼠标上下移动，可改变音高；点击鼠标右键或使用键盘的方向键，可调整音频时值——如此配合，输入速度非常快，胜过直接用键盘输入。此外，还可使用“录制”方式，直接用键盘键入音符（但需要很高准确度）。软件编辑功能齐全，并且可方便地进行音量调节。此外，在作曲之外，还可把它当作一款超级电子琴软件自娱自乐。


除作曲、学习之外还可当作一款电子琴软件

点评：*输出方面的键鼠配合，使得作曲过程更加流畅。不过软件还需在用户操作体验上进行改善，例如更改乐器（音色）后需额外点击“修改”按钮并确定后才可应用。除学生版外，软件还有标准、专业两个版本，如有外接MIDI设备可考虑选择。*

有备无患——方瑞快备体验版

□版本：2.1 □大小：11.3MB
□授权：免费软件 □作者：方瑞科技有限公司
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://feb.fanry.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/64997.htm
□快车代码：popsoft081513

说明：一款适用于多种情况的备份软件。软件界面友好，使用了常见的下载软件类设计模式，即使是新手用户相信也能很快上手。软件支持本地磁盘、网络共享、USB移动存储、FTP等4种任务备份，备份规则可选择精确同步、追加同步或完全备份，备份频度可设置为手动、定时以及日期排除，并且可设置保存版本的数量，并支持恢复各历史版本文件，足以满足大多数用户的需求。在建立备份任务时，还可为任务添加“包括”或“排除”等过滤规则，可选择对备份的文件进行不同强度的压缩，以及在备份任务进行的前后指定执行某程序……总之，该有的功能它都有了。


界面设计是大家非常熟悉的下载软件模式

点评：*作为一款备份工具，该软件的功能确实可称得上齐全，同时界面操作也非常简单，是个人进行备份任务的一个好选择。这款软件实际为共享软件的一款免费版，任务数有6个的限制，但无任务时间限制，如果你觉得还需要更强大的功能，请到官方主页下载注册个人版或标准版。*

化整为零——PDF Spliter

□版本：1.1 □大小：16.5MB □授权：免费软件 □作者：pdf9.cn
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无□未注册限制：无
□主页：http://www.pdf9.cn □下载注册：http://www.pdf9.cn/download.htm
□快车代码：popsoft081514

软件功能并不仅仅是拆分PDF……

说明：顾名思义，这是一款PDF文件拆分软件，它可将一个大的PDF文件按单页面拆分为多个PDF文件，并指定拆分后的PDF命名方式。不过，软件的功能并不仅限于拆分，它也可将多个PDF文件合并为一个大文件，合并时可调整合并顺序（右击待合适项目再选择“上移/下移”）。此外，它还支持监视指定文件夹，只要设置好监视文件夹，之后只要将PDF文件拖入该软件夹，软件就会定时自动对其进行拆分，实际使用中利用这一功能，很容易实现批量PDF文件拆分。

点评：*非常高效且有针对性的一款工具性软件，如果你的要求就是分拆、合并PDF，那么它就是你的最佳选择。*



■晶合实验室 MP2008

奥运数码大讲堂（之二）——奥运留影指南

■北京 怪叔叔

前言

奥运会揭幕在即，对于我们而言这是一次难得的机会。对于体育爱好者而言，亲身参与顶级赛事的机会很难得；对于各种球迷、追星族而言，能够近距离观看自己的偶像，更是令人激动不已。为了这些目的，不少人都准备了摄影、摄像设备，不仅要拍下自己喜爱的比赛和明星，也可为自己留下赛场中的回忆。想想看，当朋友们聊起一场经典大战时，你有一张现场见证的照片——也许背景中的科比正在发出制胜一击，也许刘翔再次打破世界纪录……在继续幻想之前，我们首先得明白奥运赛场对摄影、摄像方面的要求。

我能带什么样的相机进入赛场?

近来关于奥运赛场不许携带摄影设备的传言五花八门。有说不许携带专业照相机入场的，有说不许携带焦距超过300mm的镜头或数码相机的，还有说根本不让带相机入场的……

那么本届奥运会究竟有没有限制数码相机等摄影器材的入场呢？在北京2008年第29届奥运会官方网站中，有一个“观众服务”页面（网址：http://www.beijing2008.cn/spectators/），在其中的“观众咨询直通车”栏目中，笔者就这方面的问题进行了咨询，也获得了官方的正式答复。

关于“能不能带”的问题

1.普通观众在观赛过程中是否被允许携带摄影、摄像设备?

普通观众可以携带照相机和家用小DV，但是不能携带专业摄像机。为保护奥运比赛持权转播商的权益，奥运场馆观赛规则中规定任何未经授权的专业摄像设备被限制带入场馆，普通观众或非注册电视摄像记者均不能携带以上专业级别的摄像机。



奥运场馆禁止普通观众携带这样专业摄像设备进入

2.《观赛规则》中所写的“不准携带任何未经授权的专业摄像设备”具体指什么设备?

专业摄像设备主要指非家用的，电视台或电视制作机构常用的包括高清、数码、模拟等在内的体积较大的摄像设备。为保护奥运比赛授权转播商的权益，普通观众或非注册电视摄像记者均不能携带以上专业级别的摄像机。照相机不受限制。

关于相机的问题

1.是否允许普通观众在观赛时使用单反相机（包括数码单反相机）?

单反相机和数码相机都是允许进入场馆的，奥运场馆观赛规则中只对专业摄像设备有所限制。


每秒11张的连拍速度使尼康D3成为拍摄奥运题材的最佳武器


类似P80这样的家用长变焦数码相机对普通观众而言是不错的选择

2.是否允许普通观众在观赛时使用焦距超过300mm的长焦镜头？或者镜头焦距超过300mm的数码相机？

都可以用，奥运场馆观赛规则对照相机或摄影器材的规格没有具体限制。

3.可以携带三脚架、独脚架之类的辅助设备入场吗？

不允许携带三脚架等容易误伤他人或不便于在场馆内使用的物品。

4.可以携带闪光灯入场吗？

可以携带闪光灯入场，不过部分比赛会根据竞赛特点要求观众拍照时不能使用闪光灯。

关于数码摄像机和其他设备的问题


为了便于观看赛事，普通观众可以携带双筒或单筒望远镜入场

1.家用的数码摄像机（DV）可以携带吗？

可以携带小型家用摄像机（DV），短时间拍摄比赛的部分留念的影像不被限制。

2.普通观众可以携带手机入场吗？

北京奥运会允许携带手机进入场馆。

3.可以携带望远镜入场吗？

奥运场馆对望远镜的使用没有限制，但是请尽量避免携带大型的望远器材，以免遮挡他人视线。

4.手机使用方面有什么限制吗？

观赛时不要使用手机通话，请将手机铃声调至振动，尤其是在一些要求保持赛场安静的比赛中。

其他必须要注意的事项

1.奥运场馆中除了婴儿与轮椅车寄存处之外，不提供其他物品寄存处，请不要携禁止进入会场的设备或体积过大的设备。

2.不要携带体积过大的设备或背包等，因此请尽量减少携行的设备。

3.如果你是一位摄影爱好者，请在拍下动人瞬间的同时，不要遮挡他人视线，影响他人观赛。

4.部分比赛项目不允许使用闪光灯，具体要求请参考赛场中的观赛礼仪提示（编者注：通常大型露天赛事允许使用闪光灯，如足球等）。

5.奥运场馆规则允许携带相机进入场馆，但在安检大棚等安保警戒区域不允许拍照。

奥运场馆正成为北京全新的一道风景线，除了颇具盛名的“鸟巢”“水立方”之外，其他场馆也各具特色，大部分都具有不错的观赏价值。目前已有一些旅行社推出了“奥运场馆一日游”的路线，“奥运场馆游”也已排上了不少将来北京参观的朋友的旅游日程。相信与奥运场馆一同合影，将成为2008北京游中浓重的一笔。不过如何才能在参观时间短、场馆数目多的情形下拍得最佳“合影”呢？

我们的解决方案是亲自代替你“实地模拟”拍摄，在部分造型优秀的奥运场馆附近寻找合适的合影地点。通过对合影地点的最后效果进行比较，为你选择一个或几个取景全、画面干净的拍摄地点。在实地旅游时，你只要结合当时的情形，再参考以下这份“拍摄点地图”，相信应当能获得满意的拍摄结果（编者注：受北京近一个月的雷阵雨、雾霾等天气影响，在截稿前始终没找到一个有蓝天白云的拍摄日，因此如果你在天气晴朗的8月来到北京，肯定能拍到比本文更漂亮的照片）。

1.视觉“芯片”——数字北京大厦

·简介：数字北京大厦位于国家体育馆西侧、西中轴路（北辰西路）东侧，是北京奥运的控制中心。在视觉上，数字北京呈铅灰色，正西面没有使用传统的窗户设计，而是酷似一块电子芯片。

·合影建议：由于建筑物宏大、正面图形元素较多，并且下面有围栏，我们建议不要直接在北辰西路东侧仰拍，而是在路对面拍摄。正对拍摄无法抓全整个建筑，因此建议侧拍。拍摄位置①在路对面南侧，斜拍不仅可拍得正面图案，而且可看到整个建筑群，气势胜出。拍摄位置②位于正对面稍偏北，完整拍得整个正面，细节与气势兼顾。







2. “鸟巢”——国家体育场





·简介： 位于北四环北侧（环外），2008奥运主体育场馆，将进行开闭幕式、田径比赛以及足球决赛。主体建筑南北稍长于东西，形成整体的巨型空间马鞍形钢桁架编织式“鸟巢”结构。

·合影建议： 应当来说最好的拍摄点在①处，这儿离场馆距离适中，但致命的缺点是周围有栏杆，极度影响成像，如果是小镜头相机可从栏杆中伸入拍摄实景（大镜头相机只好无奈放弃，如图所示），但若要人物合影则不是好选择。如果你去参观时栏杆仍未拆除，次好的拍摄点首先是从四环对面向北平视的②处，由于距离拉远栏杆不成阻碍；以及西南角北辰桥的③处，这里位置比栏杆高，目前虽然北辰桥面尚不允许游人停留，但笔者在桥下看到了正在修建的自动电梯，估计未来应可登上。



3. “水立方”——国家游泳中心





·简介：位于北辰西路东侧，将举行游泳、花样游泳、跳水、水球等比赛项目。外壁为特殊的膜结构，蓝色透光，从外形上看整个建筑像是由许多水泡组成的方形盒子。

·合影建议：最佳拍摄点应是位于“水立方”西南丁字路口的①处，但同样出于栏杆原因、以及周围路灯的影响，我们只能退而求其次，来到马路对面（北辰西路西侧）的②处，但这儿也摆脱不了路灯的影响。总之水立方难找到一个合影的适当地点，原因一方面固然在于位置，另一方面也在于此场馆在白天颜色不够鲜明。选择局部拍摄有时效果会更好些（仍在②处长焦拉近）。最后提醒：如果条件允许，晚上去拍摄“水立方”会有另一种感觉，其光影效果与众不同。

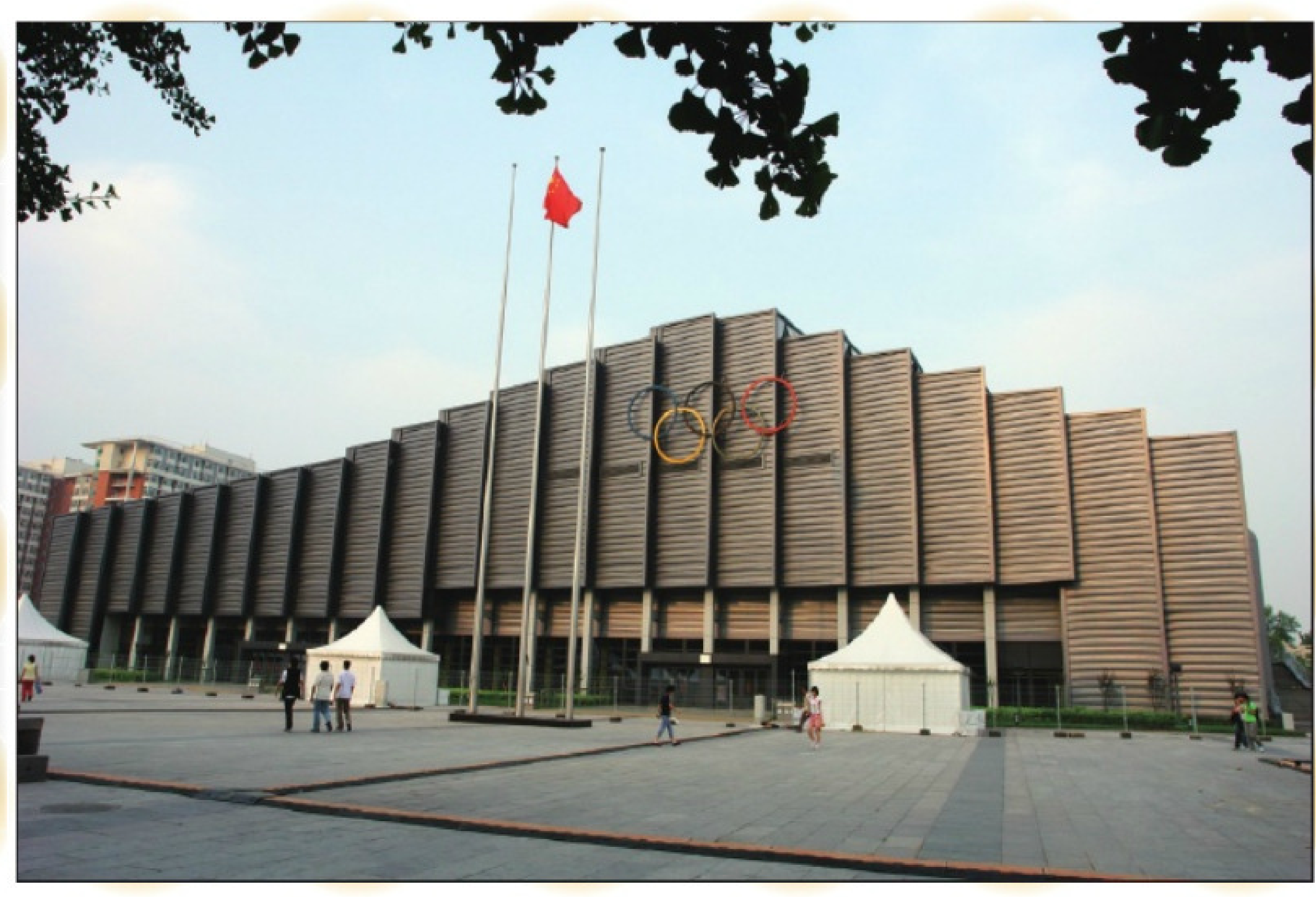






4. “门式钢架”——中国农业大学体育馆







· **简介：** 位于农业大学东校区的偏东南方向，场馆朝向正西，奥运比赛项目为摔跤。体育馆结构形式为门式钢架结构，同一结构元素规律性重复，加上铁色的外表，使其显得厚实宏伟却又新颖别致。

· **合影建议：** 在场馆西南角小丁字路口对面的①处可拍摄到最好的全景画面，上方的树叶可成为不错的前景衬托。在西南偏南的②处可拍摄到场馆的正南侧，体现另一种厚实感。最后，如果想与场馆西侧的人物雕塑合影，③处是也是一个不错的选择，同时这里也可清晰看到场馆上的奥运五环。





5. "锈红立板"——北京科技大学体育馆



· **简介：** 位于科技大学校区东部，场馆朝向正西，将举行柔道、跆拳道奥赛项目。场馆正面为一个略向西凸出的圆弧形，竖立着多块3米宽、间距0.75米的锈红色金属板，同具力量与秩序之美。

· **合影建议：** 从场馆西北侧的①处拍摄局部画面，可拍得清晰的场馆名，同时也能体现其结构之美，是最佳的拍摄点。此外，若是相机广角足够，也可直接从正西侧的②处拍摄整个正面。西南侧的③处可从另一角度拍得整个场馆，并且金属板结构表现突出，如果不介意场馆标志太小，这儿也可成为首选的合影点。

6. “鸭舌帽”——北京工业大学体育馆



· 简介：位于校区东南部，将举行羽毛球、艺术体操比赛项目。该场馆是世界上最大的穹顶钢结构建筑，同时，平均用钢量远低于同类建筑，实可称为“轻巧”。场馆顶部从北向南悬挑出短翼，从侧面看去酷似一鸭舌帽。

· 合影建议：要拍出“鸭舌帽”的外形，就不能从正北拍摄，同时离场馆越远（当然不能远到场馆被遮挡），看到“帽”的比例越大。因此我们建议最好从场馆西侧通向校南门小路的①处拍摄，从该处看去视野开阔，帽形完整，唯一的问题是①处与体育馆之间目前正在修筑辅助工事，不知未来是否会有遮挡物。若是如此东北方向的②处是次佳选择，离馆较近的西北的③处也可，但这两点均存在树木、栏杆遮挡，以及帽形偏小的问题。



7. “巨形飞碟”——老山自行车馆



与建筑合影的技巧与注意点

尽管专业摄影师更喜欢纯粹建筑主体或人物主体，但实际上经常被一般相机持有者所用到的，仍是“到此一游”类别的旅游题材，而该类题材并不容易拍好，特别是当背景为庞大的建筑物时，更需注意一些拍摄技巧的把握。

广角与畸变

在面对体积巨大的建筑物时，碰到的最大问题是如何能将建筑物“拍全”。很多人碰到的问题是：经常要退后很远才可将建筑物全部“抓入”构图，而这时却发现前景又多了许多干扰物（例如树、电线杆），或者根本就再也后退不了（背后是墙壁或沟渠）。这些都是因为相机广角不够的缘故，导致视角不够宽。因此如果是与建筑合影，最好选择一款具备广角镜头的相机。是否广角可从焦距参数的最小数值（即广角端，相机屏幕上多以“W”标注，对应长焦的“T”符号）判断，市场上大部分消费型数码相机的最小焦距通常在35～38mm（注意是换算为35mm镜头后的数值）之间，而焦距范围涵盖了28mm的相机一般才可称得上为广角相机。

但是使用广角也会给成像带来一定的不利因素，其中最大的问题是边缘畸变，它会使得原本笔直的建筑物线条变得弯曲。因此需事先了解一下自己相机的广角畸变情况。如果广角端畸变严重，在不必要的情况下应避免使用广角端，不得已要使用时，请务必将人物放在中心附近的位置，否则位于前景较靠边的人物会明显看出来“斜”了，效果很不理想。

最后提供一个应急的技巧：如果拍摄时调到广角端，退无可退时，仍难将景物“抓入”，这时不妨尝试从下往上的拍摄角度，往往能奏得奇效。该技巧另一个好处是减少了其它游客进入镜头的可能性，而有时也能拍得人物的另一种风格。


从下往上仰拍往往能奏得奇效

光圈与变焦

拍摄时注意这两个方面主要是为了控制景深。一般来讲，如果以拍摄人物为主，适当采用大光圈（注：光圈标注数值越小光圈越大），用较短的物距（即人像与镜头之间的距离）、较长的焦距（即长焦端，T端），可减少人物附近的景深，即人像前后清晰的范围变小，这样可模糊背景、突出人物。但对于建筑合影来讲，这种策略显然并不正确。为了使人与建筑物都清晰，这种情况下应采用较小的光圈进行拍摄（例如F8、F10等），以便人与景物都足够清晰，同时人物不要离相机太近，变焦时也可适当在广角端选择——当然，后两种拍摄方法往往还会影响构图，这时应以构图为主，而尽量从调小光圈的角度解决问题。

当人物离建筑物较远，例如建筑物有栏杆或建筑物过大时，建议一定要使用小光圈的控制技巧，具体操作可采用“光圈优先”的拍摄模式（很多相机上在模式选择盘上用“A”标识）。不过小光圈往

往会使得快门速度变慢，有时会“端不稳”造成相片抖动、照片模糊，特别是在环境光线偏暗的情形下，这时应在光圈与快门之间取得均衡，或参考下面的ISO设定。

闪光与ISO

这两个方面的调整主要是为了控制光线。一种情况是拍摄人物时逆光。由于大型建筑物前可良好构图的位置并不多，因此当出现逆光时往往难以调整人物位置。这时比较好的选择是使用强制性闪光对位于前景的人物补光。如果你发现逆光甚至影响到了背景建筑物的明暗，那么可适当将相机的曝光补偿值（EV值）调高，熟练的摄影者也可对建筑物进行测光。

上面提到小光圈控制经常会带来快门速度降低、成像模糊的情况。如果现场光线确实偏暗，而又不想再加大光圈，可采取将ISO数值调高的解决方案。拍摄相片时固然应将ISO值尽量设为最低值，但很多相机将ISO调高一两级也看不出太大的噪点影响。此外，你也可将ISO设为“自动”（Auto），有些相机的自动ISO控制机制很好，比手动数值跳跃式调节更灵活有效。另外，带上三脚架、使用有光学防抖功能的相机，也是替代的解决方法。

构图与前景

这是一个美学判断的问题，但对于一般用户而言，仍可遵循一定的构图规律。对建筑合影而言，一般构图方法是先选定建筑物背景，然后确定人物位置。人物位置除不要遮挡建筑物标志之外，可稍偏离画面中心一些，以取得与背景的平衡；人物与建筑物的距离不宜太近，对庞大的奥运场馆来说，如果靠得太近，除非仰摄，否则要拍全整个建筑，人物将会显示相当小。就人物入画的比例而言，很多人往往会将整个人身入画，不过一般来讲并不需这样做，只要将人物膝部以上构入图中即可，这样还可留出较大空间充分表现人物面部表情。最后简单谈一下构图中前景的问题。很多建筑合影的照片经常会觉得缺乏立体感，在上述小光圈的运用下这种情况更加明显。因此构图时可依据周围的情况，在前景甚至人物附近的中景处增加一些构图元素，例如构图上空的树叶、人手扶的栏杆、雕柱等都是较好的选择。但一定要注意前景不要喧宾夺主，若不自然，反起副作用。



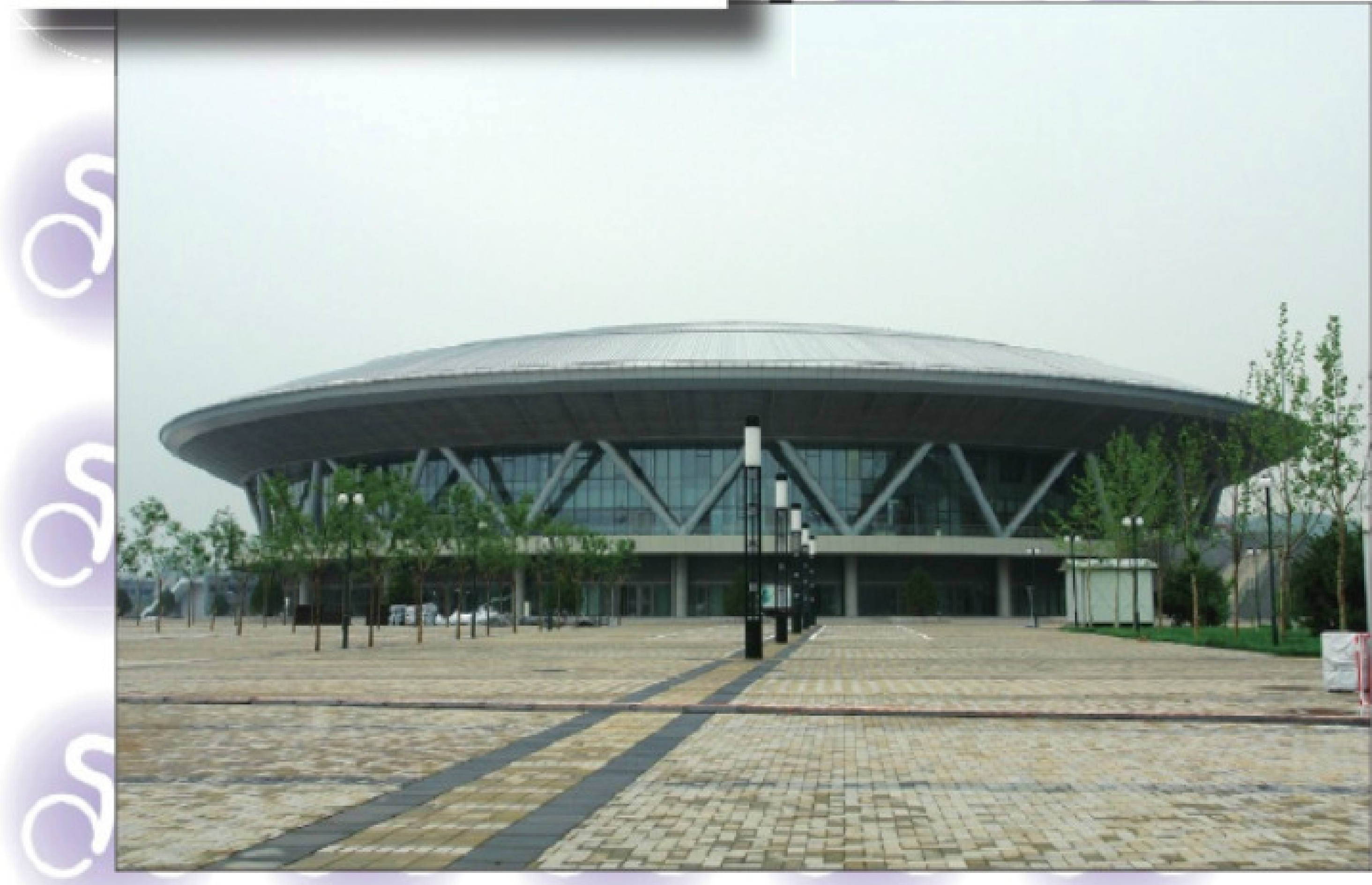
很多时候只需取膝部以上就可获得良好的人物表现



前景中的树叶与草木构成了一个天然的图片框



·简介： 位于西五环东侧（环内），与石景山游乐园隔五环相望，距南面的复兴路（地铁一号线）也仅500米之遥，将举行场地自行车项目。场馆采用钢架屋顶，为双层球面网壳结构，从侧面看很像一架巨形飞碟。





·合影建议： 由于有栏杆遮挡，目前找不到效果最好的合影地点（但栏杆空隙较大，本部分①②图片均为将镜头伸入栏杆拍摄）。从场馆西南的①处拍摄，位置较近，画面清晰，但无法去除前景的灯杆。从较远的西北②处远摄，可拍得较完整的画面，但前景的空地将来可能会用作停车场，不知是否影响构图。如果有兴趣去对面的游乐园一玩，在50米高的“摩天轮”上（③处）可拍得不错的俯视画面。

8. “双旋中国脊”——北京大学体育馆



·简介： 位于校园东侧，东面紧挨中关村北大街，是乒乓球项目的举办场馆。场馆面朝北，从东西两侧看皆为传统的“中国脊”造型，但若是从顶部俯瞰，则为一双旋的螺旋臂屋顶，两臂间嵌有圆球，像征在此举行的乒乓球赛。



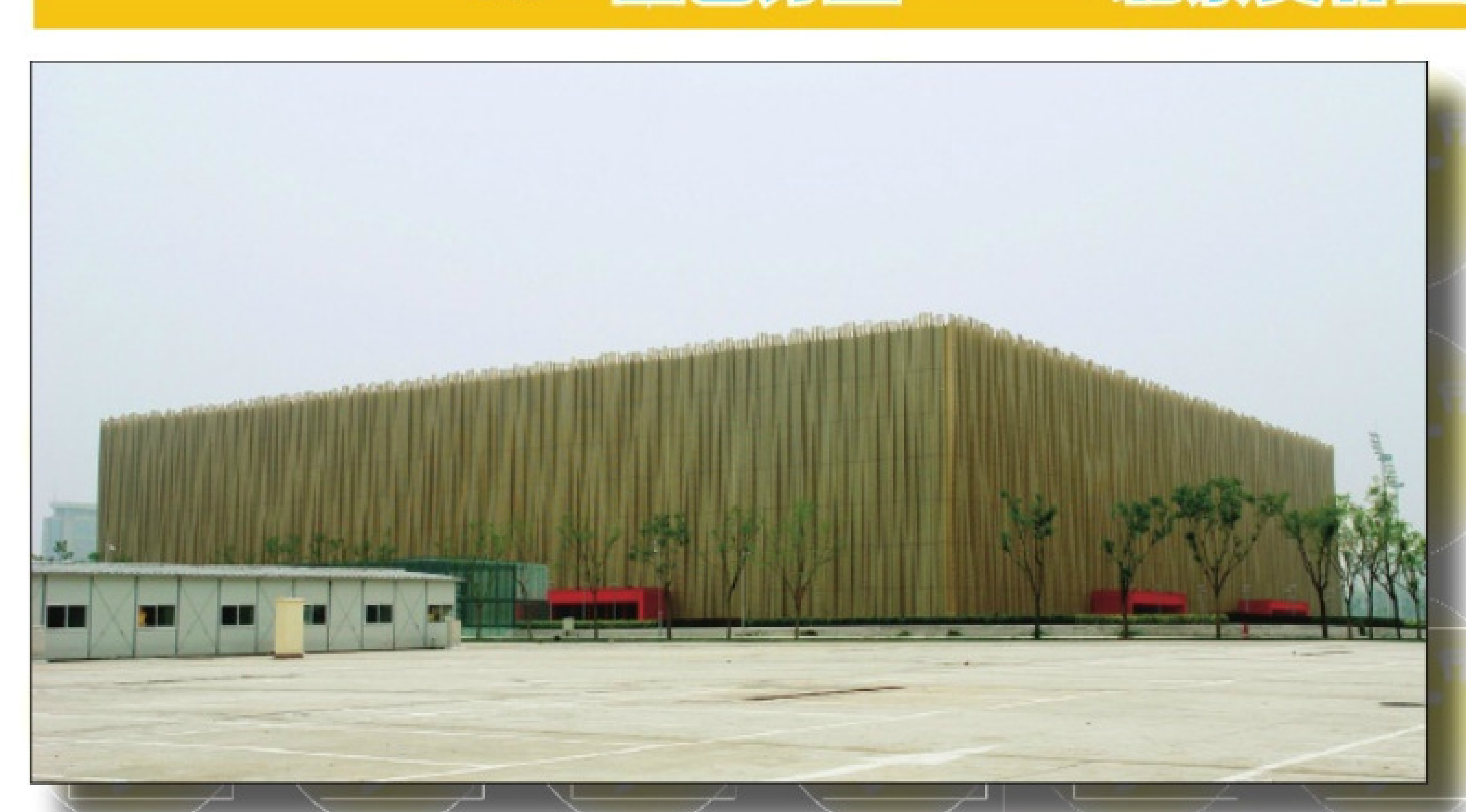


·合影建议： 鉴于场馆的屋顶结构，最好的合影点应是自上而下俯拍，场馆西侧校园内的三教、四教教室内应当有不错的拍摄点，但考虑学校管理因素，笔者仍选择从场馆下拍摄。从北面正门的①处对拍，效果较一般，且有后方资源楼背景干扰。绕到场馆西南侧五四体育场内的②处，可拍到南侧的“中国脊”及整个场馆。还有一个较好的拍摄点是位于中关村北大街对面、东南侧的③处，这里虽然拍摄不到正面，但场馆显得有运动感、背景无干扰物。



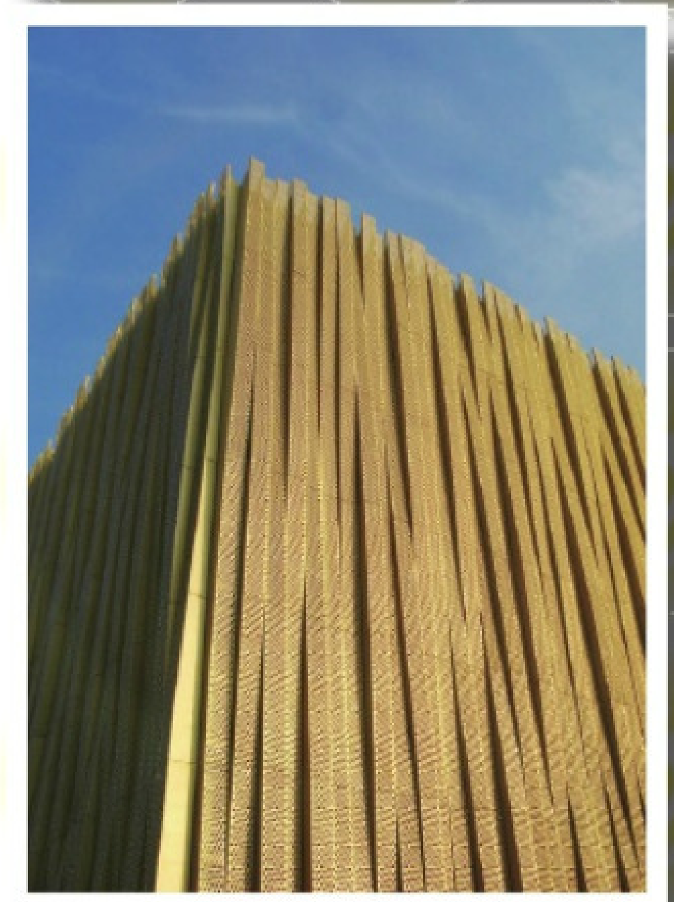


9. “金色方盒”——北京奥林匹克篮球馆



·简介： 南临复兴路（西长安街延长线）、东靠西翠路，举办奥运篮球项目。场馆整体呈方盒状，外侧立面为一块块的铝合金板“贴”成，铝板上还进行了穿孔装饰，经过挂扣件和结构胶扣在玻璃肋上，形成错落有致的整体平面。









·合影建议： 由于场馆四周都有栏杆，且距离场馆较远，远摄需配合较清晰的天气才可获较好效果。较好的拍摄点为场馆东北的①处，画面干净，无干扰物。西南角的②处虽然前景干扰物较多，但可拍到场馆的正面。

除了上述九处奥运建筑之外，奥林匹克公园网球中心、北京航空航天大学体育馆、北京理工大学体育馆以及改造后的奥体中心体育馆在造型上均有不错表现。但拍摄过程中由于种种限制，例如封路、高围栏＋周围建筑阻挡、场地修建等，无法获取完整干净的构图，部分问题随奥运会开办会逐渐解决，因此读者朋友们可自行探索拍摄角度。P

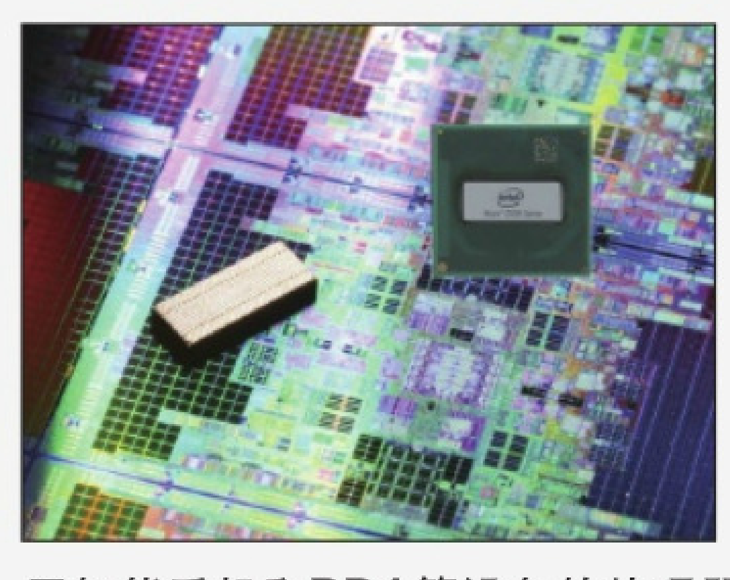


数码来风

■广东 GZ

市场前瞻

导读： 旧的两极世界的秩序崩塌，并不意味其中一极就必然的胜出，这也许是新的多极世界的秩序建立的开始……



当前还有比英特尔公司活得更滋润的IT公司吗？竞争对手AMD在同级处理器市场中已经被打得抬不起头，近两年都没有还手之力，只能以田忌赛马之策谋安身立命之所。英特尔在成功将Xscale业务（用于智能手机和PDA等设备的处理器）甩卖给Marvell后，转而推出X86架构的超低功耗处理器——ATOM（凌动），反攻超便携市场又大获成功。据说现在ATOM处理器甚至卖得断货，想买货的请赶早还得是长期合作的大客户。不过古有谚语云“泰极否来，过盈则亏”，英特尔未必就能如自己所愿，更多的对手都想在新的市场分一杯羹。

一个久违的对手正打算借超便携市场的东风再次崛起，那就是重装上阵的威盛（VIA）。虽然威盛在主流的X86处理器市场消失已久，但一直在研发超微型PC平台以及低耗电处理器。威盛在这一领域拥有丰富的经验，在研发方面投入的时间和精力是AMD和英特尔都无法相比的。从某种程度来说，实际上是英特尔利用ATOM处理器闯入了威盛的“地盘”。



最近威盛公布了一款开发代号为Isaiah的处理器，虽然它在制造工艺、核心面积以及TDP功耗参数上落后于ATOM，但却拥有明显的性能优势。根据德国网站Eeepcnews.de对威盛 C7、Isaiah和英特尔Atom、赛扬M处理器（四款处理器主频均为1.6GHz）做的对比测试（CrystalMark 2004R3），Isaiah的ALU和FPU两项性能优于ATOM和C7，甚至在ALU中Isaiah也完胜Celeron M。

功耗方面，尽管Isaiah的标称功耗远高于ATOM，但由于ATOM只能搭配过气的945级别芯片组，因此Isaiah在待机和满负荷运行时的整体功耗方面反而占了上风，这对超便携平台来说是至关重要的。图形性能方面，ATOM处理器无法满足720P高清视频播放的要求，搭配的GMA950显示核心也没有针对性的优化设计，而威盛为Isaiah准备的VX800芯片组集成了S3 Chrome9 HC3显示核心，支持MPEG-2、MPEG-4、WMV9、VC1及DivX等视频格式的硬件解码，理论上能够满足1080P高清视频的播放。

除威盛之外，最近与英特尔大打嘴仗的NVIDIA也发布了类似的产品——Tegra，并且公布了采用Tegra APX2500芯片的原型机。不同于ATOM的X86架构，Tegra基于ARM处理器架构，集成图形处理器、媒体处理器、系统内存等多种单元，不仅具有一定的游戏性能，还可支持720P高清视频解码，高端的Tegra CSX600/650更可满足播放1080P高清视频的需求。Tegra对于ATOM的性能优势极为明显，NVIDIA表示Tegra的功耗要比ATOM低10倍。

非常有趣的是，当初由于NVIDIA插手而在主板芯片组业务上遭受重挫的威盛，“不计前嫌”和NVIDIA共同推出号称比英特尔更好的“全球最廉价的Vista Premium PC”平台，活生生将三国演义“孙刘联合”的故事搬上了IT舞台。

VIA Nano

型号	主频	工艺	FSB	TDP	Idle
L2100	1.8GHz			25W	500mW
L2200	1.6GHz			17W	100mW
U2400	1.3+GHz	65nm	800MHz	8W	100mW
U2500	1.2GHz			6.8W	100mW
U2300	1.0GHz			5W	100mW

die size: 63.3mm^2
L2 cache: 1MB

Intel Atom

型号	主频	工艺	FSB	TDP	Idle
Z540	1.86GHz		533MHz	2.4W	100mW
Z530	1.60GHz		533MHz	2.0W	100mW
Z520	1.33GHz	45nm	400MHz	2.0W	100mW
Z510	1.10GHz		400MHz	2.0W	100mW
Z500	800MHz		400MHz	0.65W	80mW

die size: 25mm^2
L2 cache: 512KB

市场速递



昂达VX777

曝光已久的昂达VX777日前终于正式发布，虽然其硬件规格不俗，可是却并没有传言中的Wi-Fi功能和摄像头。昂达VX777引入了3英寸16：10触控屏，分辨率为400×240，可直接播放D1格式（分辨率800×640）的RM/RMVB视频文件，并支持TV OUT功能，让昂达VX777成为目前市场功能最齐全的机型，价格为599元（4GB）。

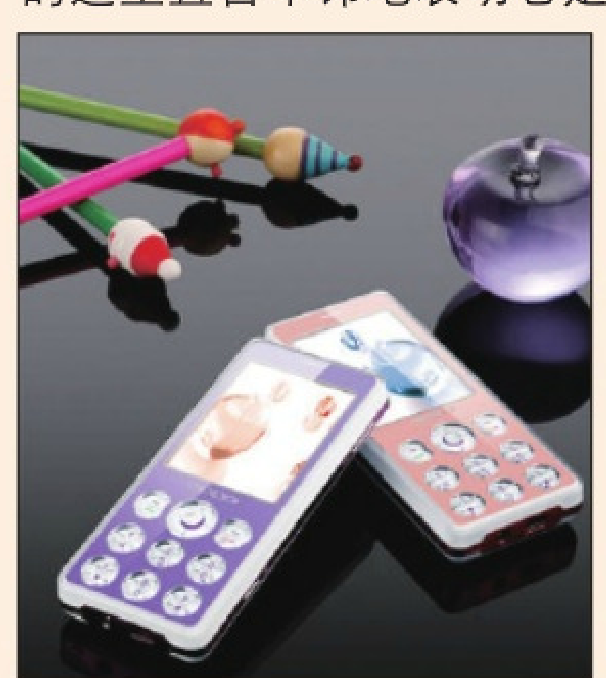
iRiver T7 Volcano



尽管市场上PMP的风头已经远远盖过了MP3，但是这个世界上还是有不少只喜欢纯音乐的家伙，iRiver最新发布的T7 Volcano就是为这些人而设计。T7采用OLED单色屏幕，内置195mAh锂电池，最长播放时间约11小时，支持MP3、WMA、OGG、ASF格式音频播放，以及FM调频。外观设计和感应式按键是其亮点，不过2GB版本35欧元的报价显得略贵，有兴趣的话就等它降价吧。

OPPO A109

OPPO的“果冻”手机A109正式发布了，可爱的造型直言不讳地表明它是一款女性手机。A109的机身材质宛如水晶覆盖，晶莹剔透，有粉红和紫罗兰两种颜色供用户挑选。值得注意的是A109采用Wolfson WM8957解码芯片，音乐播放效果较好，表现效果优于普通音乐手机。该款手机的上市报价为1498元，看来时尚炫目也是需要代价的。



微星Wind NB U100

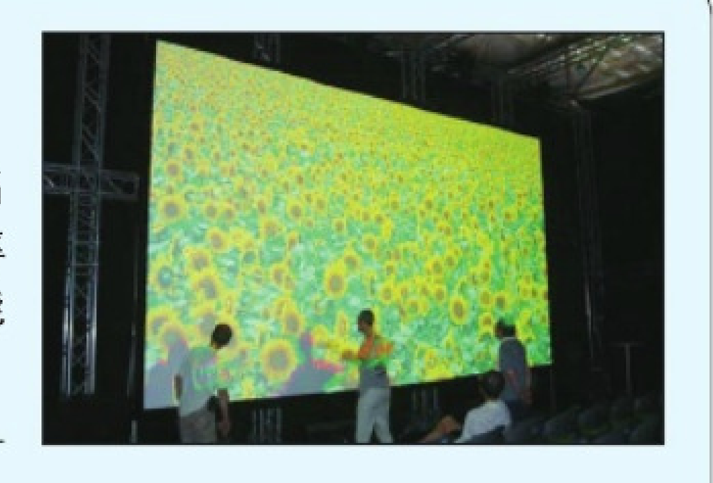
前两期我们介绍过的微星Wind NB U100终于上市了，这款采用10英寸显示屏的“动物机”基于英特尔Atom Z530 1.6GHz处理器，搭配945GMS+ICH7M主板芯片组，拥有1GB DDR2内存和80GB硬盘（5400r/min），并内置10/100Mb自适应网卡、802.11b/g无线网卡和蓝牙模块。目前Wind NB U100的优惠套装价为4399元（包括专用包、鼠标、鼠标垫以及内胆包），显然还有降价的空间。

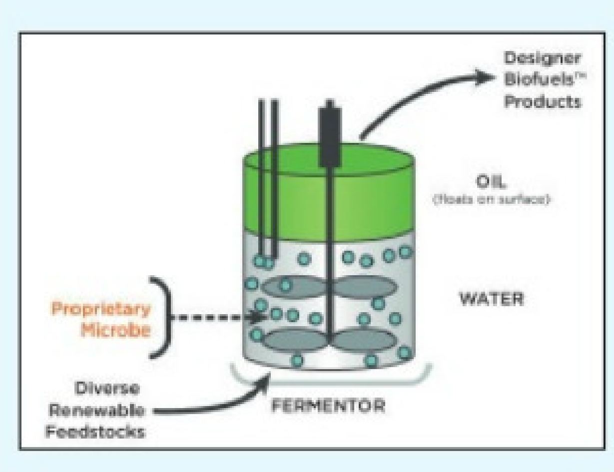


技术前沿

SHV投影机

Full HD完全普及成为主流屏幕像素还遥遥无期，NHK马上就又搞了一个新名词SHV（Super Hi-Vision）。这东西采用LCoS技术，亮度为8000cd/m^2，分辨率达到7680×4320，足足为Full HD的16倍。目前已经确定2012年的奥运会极可能采用这套系统进行转播，高清Fans可以开始存钱了。





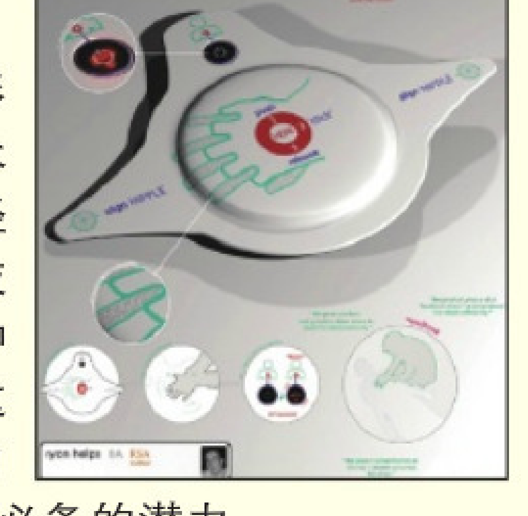
再生原油

不断高涨的原油价格是否让你忧心忡忡？位于美国加州硅谷的LS9公司正在研究一种可将任何农业废料转化为再生原油（Renewable Petroleum）的技术。再生原油其实是一种经过基因改造后的细菌的排泄物，而细菌的饲料则以木屑和麦秸为主。相比其它正在开发的能源，再生原油最大的好处是不含碳，而且不用改装现有的加油站。

奇思妙想

CPR辅助板

相信大家在现实或影片中多少看到过心肺复苏术（CPR）的过程，不过未经训练的人很难掌握好CPR技术。Ryan Helps提出了一种“CPR辅助板”的想法，这块板子可提示按压频率和力度，看起来有成为户外活动必备的潜力。



后望夹克

还记得电影《真实的谎言》中那副超酷的后视墨镜吗？18年后的今天，终于有了类似的产品，Paul Coudamy推出了带有后视功能的夹克衫。这件夹克在后面有一个摄像头，通过装在手腕处的LCD来显示你背后的状况。不过这东西看上去还是不如州长大人的后视墨镜拉风。P





编者按： 闪盘确实可以给使用者带来很大的方便，但是如果用它存储了重要的资料，用的时候却发现读不出来，也是一件很郁闷的事情。闪盘的优势在于“移动”，并不适合用来备份资料，大家一定要切记。

本期推荐文章

让飞信在多系统中飞起来

■安徽 屠志成

笔者是个电脑狂，3台电脑都装了多系统，Windows（XP/Vista）、Ubuntu（I386/AMD64）、Mac OS X一个都不少。笔者又喜欢在电脑上用中国移动的飞信发短信，Windows中自然不在话下，而在Ubuntu、Mac OS X中却束住了手脚。一番搜索寻觅之后，终于找到了好心人开发的Ubuntu、Mac OS X版飞信LibFetion，还有Linux系统中的即时通讯软件Pidgin的飞信插件，急不可待地下载安装，终于让飞信在多种系统中都飞了起来。总结起来，在Ubuntu和Mac OS X中使用飞信不是问题，而安装却得费不少脑筋。下面介绍的主要是安装的技巧和注意事项。

LibFetion下载地址为http://www.libfetion.cn/demoapp_download.html

Pidgin的飞信插件下载地址为http://www.linuxsir.org/bbs/thread320802.html

一、Ubuntu中用飞信

目前Linux系统中最流行的是Ubuntu（最新版本为8.04），下面就以Ubuntu为例介绍怎么在Linux系统中安装和使用飞信。

1.方案一：安装Linux Fetion

如果你安装的是i386版（即32位，光盘镜像名称后面有i386字样）的Ubuntu，可以直接从上面提到的网址下载对应版本的Deb软件包进行安装。

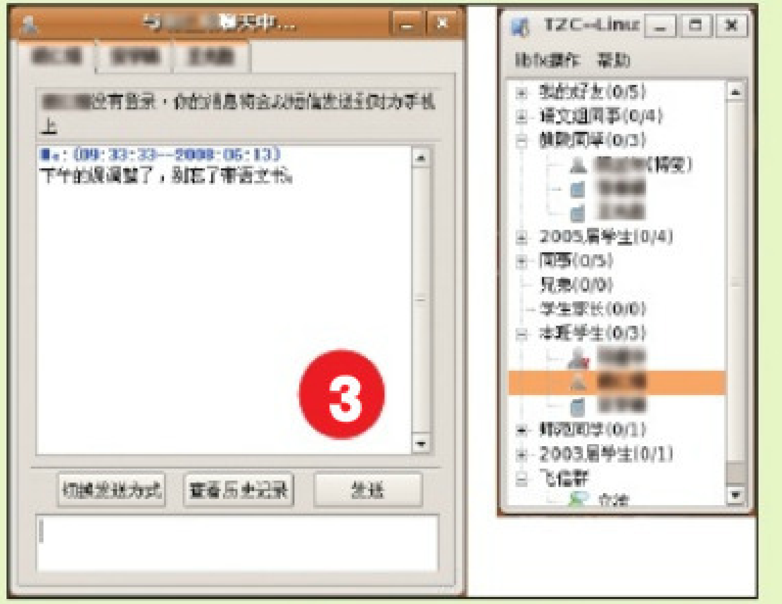
双击下载来的Deb包，启动软件包安装程序，它会自动分析软件包的依赖关系，提示需要安装几个软件包（**如图1**），单击“安装软件包”，



先要从默认的软件库中下载需要的软件包（你的电脑必须能连接到互联网），下载完成后很快Linux Fetion安装结束。

从桌面顶部的菜单栏中依次选择“应用程序”→“互联网”→“Linux Fetion”，打开它，输入自己的手机号和飞信密码后即可登录（**如图2**）。Linux Fetion目前还只能





发短信，它很有特色的地方是双击多个好友名称也只打开一个聊天窗口，给不同的好友发短信时，可以单击窗口上的好友标签进行切换（**如图3**）。单击主界面上的“Libfx操作”菜单，可以选择给自己



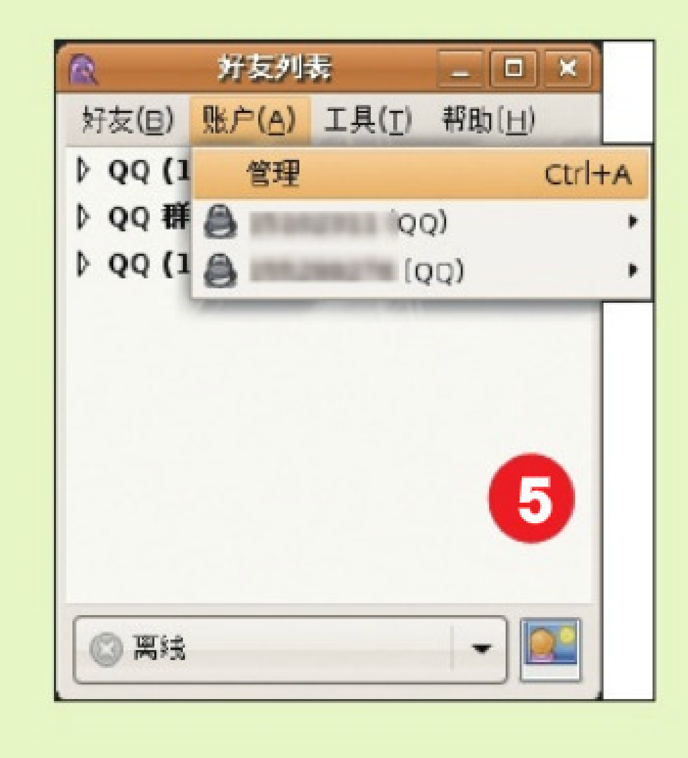
发短信（**如图4**）。

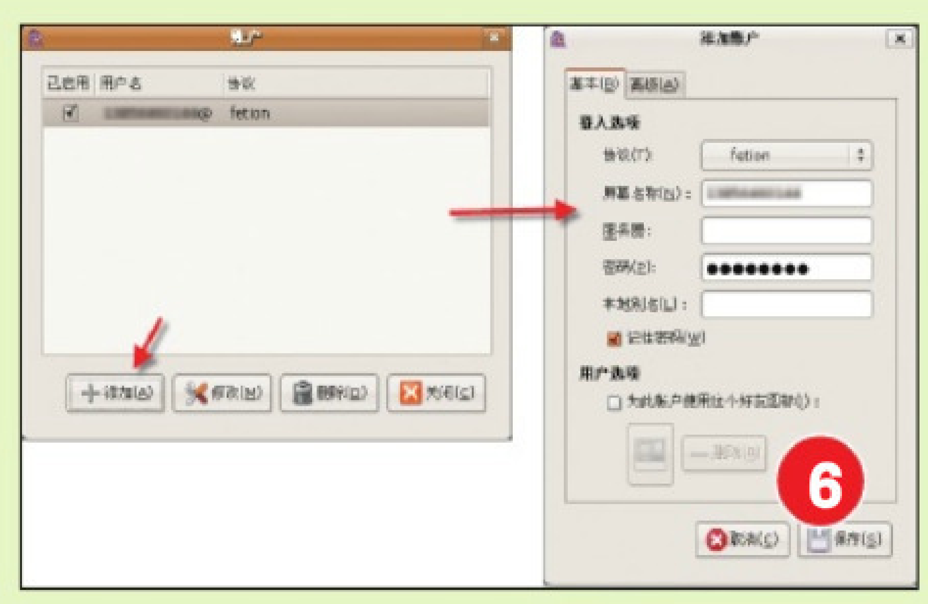
2.方案二：安装Pidgin的飞信插件

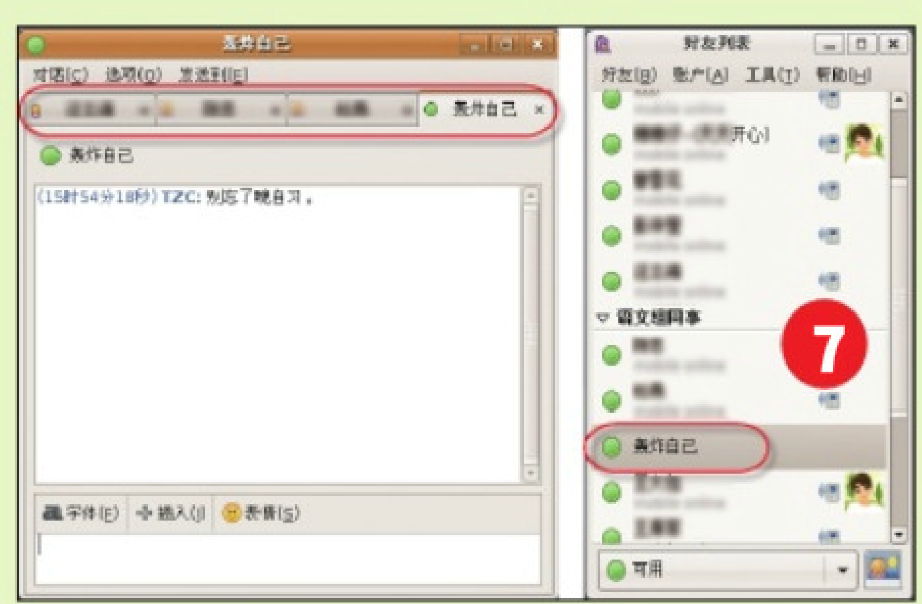
笔者的另一台电脑安装的是AMD64版（即64位）的Ubuntu 8.04，Linux Fetion只有32位版本，在这里没法安装。虽然Linux Fetion同时提供了GUI源代码下载，但对于我这样的初级用户来讲编译起来非常麻烦，只有另想办法了。好在有网友提供了Pidgin的飞信插件，帮我解决了这个问题。

注： Pidgin（原先叫Gaim）是Ubuntu中默认安装的互联网通讯程序，支持多种即时通讯协议，还可以通过插件进一步扩展功能。

下载libfetion_v0[1].98_for-pidgin2.31_x86-64.so.tar，解压后得到Libfetion.so（飞信插件），把它复制到/usr/lib/purple-2/文件夹。从菜单“应用程序”→“互联网”中打开Pidgin（**如图5**），单击“账户”→“管理”，打开“账户”对话框，单击“添加”，在“协议”中选择





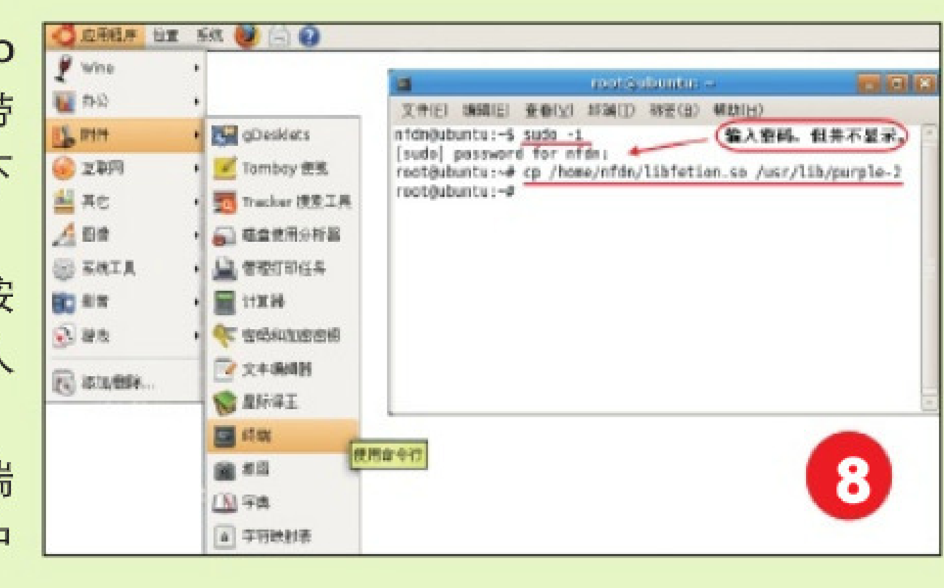


“fetion”，在“屏幕名称”中填入手机号，再填入密码，单击“保存”（**如图6**）。单击Pidgin状态列表，选择“可用”，即可登录飞信。Pidgin也支持单窗口多对象的聊天对话框，使用起来和Linux Fetion差不多，只是要给自己发短信，需要从好友列表中选择“轰炸自己”（**如图7**）。

使用这个插件的难题在于，你无法直接把Libfetion.so复制到/usr/lib/purple-2/文件夹，因为Ubuntu默认只能用普通用户身份登录，而/usr/lib/purple-2/文件夹则需要管理员身份才能进行写入操作。

要解决这个问题，比较方便的办法有两个：一个在终端中提升用户权限，二是在文件管理器（Nautilus，鹦鹉螺）文件夹右键菜单中添加“以管理员打开”命令。

①第一种办法：从菜单“应用程序”→“附件”中打开终端，输入“sudo -i”（不带引号，下同）命令，回车，按要求输入用户密码，回车，终端就以根用户（管理员）身份运行。再输入“cp /home/nfdn/libfetion.so /usr/lib/purple-2”，回车，Libfetion.so就被复制/usr/lib/purple-2文件夹中（**如图8**）。

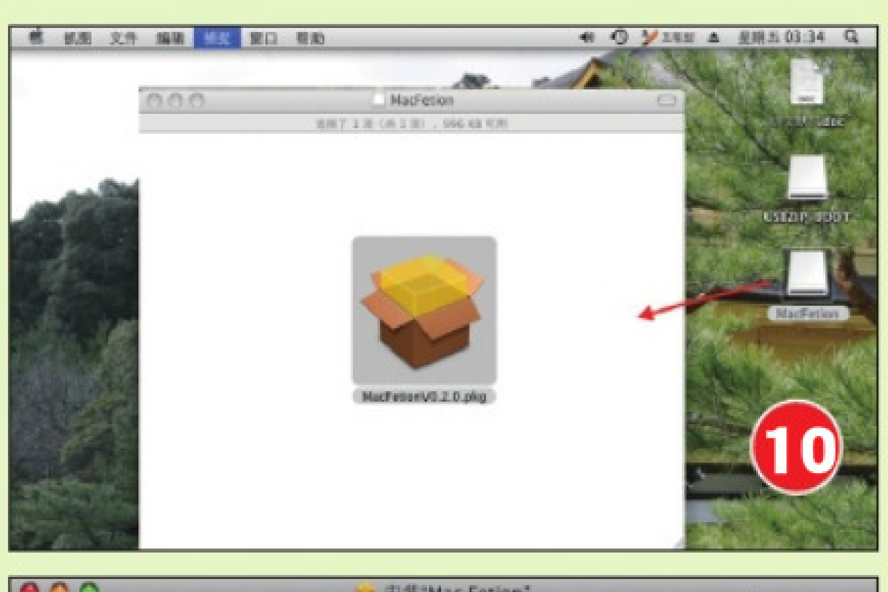


注：以上命令中cp是复制（拷贝）命令，/home/nfdn/是libfetion.so的源文件夹（nfdn是笔者的用户文件夹），/usr/lib/purple-2是目标文件夹。



②第二种办法：连接网络，打开终端，输入“sudo apt-get install nautilus-gksu ”命令，回车，就会下载并安装脚本。注销并重新登录Ubuntu，打开文件管理器，在/usr/lib/purple-2文件夹上单击右键，选择“以管理员打开”（**如图9**），打开它之后，就可以在这里进行粘贴（写入）操作了。从/home/nfdn文件夹中把Libfetion.so复制或者用左键拖放到这里就行了。

二、Mac OS X中用飞信



到上面的地址下载MacFetion-V0.2.0.dmg或MacFetion-V0.2.0.pkg.zip（两者有异有同：前者是个磁盘镜像，后面是个压缩包，而它们里面都是一个PKG格式的安装文件）。双击前者，它会被虚拟成一个磁盘放在桌面上，双击打开磁盘（**如图10**），再双击里面的MacFetionV0.2.0.pkg，就能调用Mac安装器进行安装（**如图11**）；双击后者，它会被解压到同名文件夹，再双击文件夹中的MacFetionV0.2.0.pkg，也会调用Mac安装器进行安装。





具体安装过程和Windows下的软件安装差不多。需要强调的是，在安装过程中要求输入密码（**如图12**），这个密码是安装Mac时设置的系统密码。

安装完成后，怎么启动Mac-Fetion呢？从桌面顶部的“前往”菜单中打开“应用程序”文件夹，双击其中的Mac-Fetion图标即可启动，它的登录方式和Linux Fetion一样，使用方式也基本相同（**如图13**）。

Mac-Fetion启动后，它的程序图标同时出现在桌面下方的Dock（苹果工具栏）中，如果想把它的快捷方式保留在这里，可以在它上面单击右键，选择“保留”。



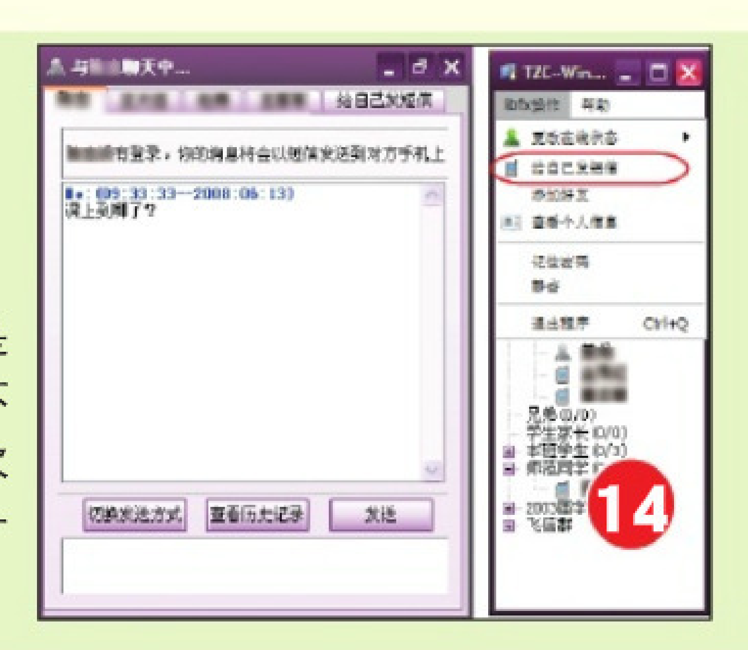
Mac-Fetion处于当前状态时，它的菜单集成到桌面上方的菜单栏里，这

和Windows程序有所不同，也是从Windows中客串过来的用户不太习惯的地方。

注：Mac-Fetion要安装在Mac OS X 10.4及其以上的版本中。

三、Windows里用什么

这个问题好像是多余的，Windows里已经有了中国移动开发的飞信软件，当然是用移动飞信了，但对移动飞信蜗牛般的启动速度，相信许多人都不能忍受。如果你不想再忍受，就换用LibFetion的Windows版Win Fetion吧。在Windows它是一个绿色软件，解压后，执行文件夹中的LibFx.exe，登录界面和使用方法与在Ubuntu中完全一样（**如图14**）。P



快速实现文件碎片整理操作

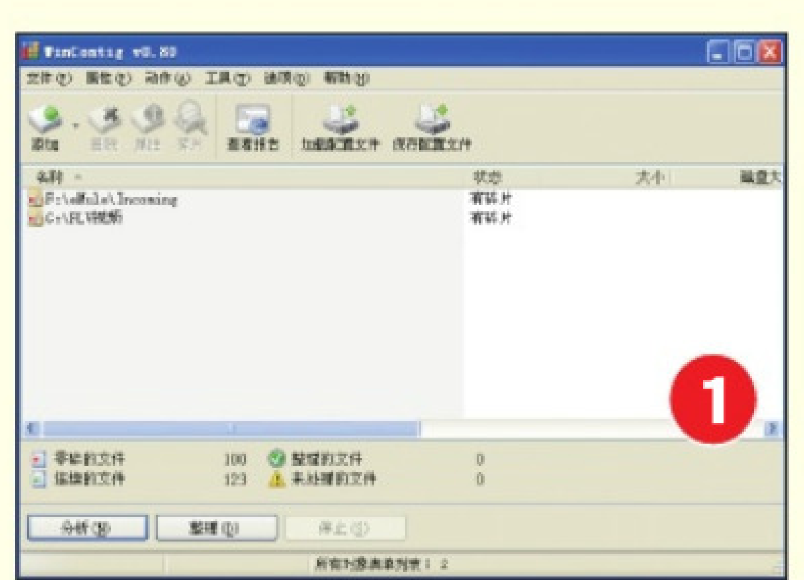
■河南 冰玉

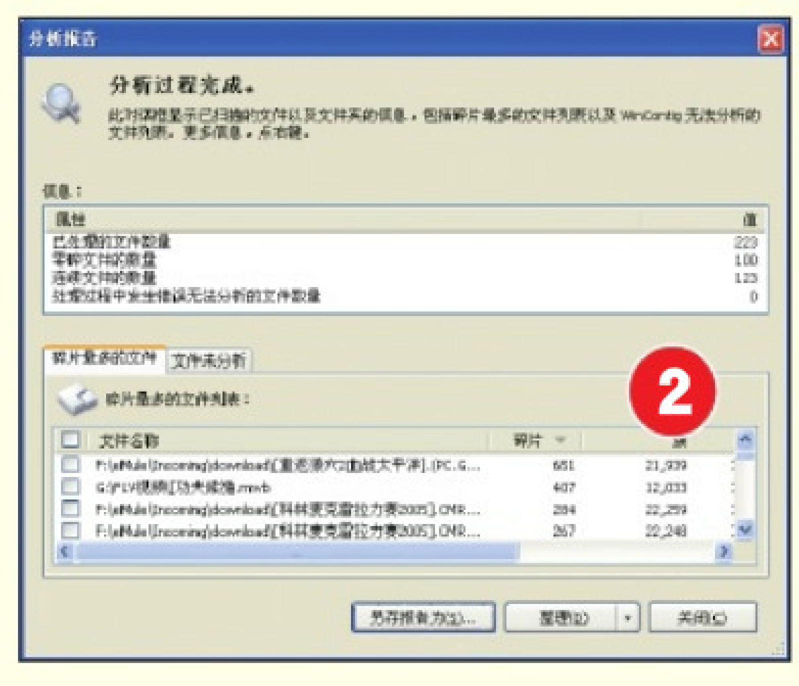
现在的硬盘容量越来越大，不管是系统自带还是第三方的磁盘整理程序，对整个硬盘进行整理操作都需要花费大量的时间。实际上，有时我们只需要对特定的文件夹或者文件进行整理操作，同样可以提高文件操作的速度。例如你可能从网上下载了大量的电影文件，并将其存放在单独的文件夹中，由于长时间对所在磁盘进行读写操作，就会在磁盘上产生大量碎片，导致在观看电影时出现播放迟钝的现象。此外，对于经常使用的文件（例如系统交换文件、注册表文件等）来说，也很容易产生文件碎片，造成系统运行速度降低的情况。为此可以使用WinContig和Defraggler这两款小巧的软件，对指定文件和文件夹进行碎片整理操作，这样无需花费太多时间就可以加快文件的操作速度。

一、WinContig

在WinContig（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/57316.htm）主窗口中点击菜单“Options”→“Language”→“Chinese Simplified（简体中文）”项，即可得到中文界面。之后点击菜单“文件”→“添加对象”项，在弹出菜单中选择“文件”项，选中需要整理的文件（可多选）。选择“文件夹”项，在“添加文件夹到列表”窗口中选择目标文件夹，之后点击“添加文件夹”按钮即可。按照上述方法，可以添加所需的任意数量文件和文件夹。

在WinContig主窗口（**如图1**）中列出所有导入的文件项目，点击窗口底部的“分析”按钮，WinContig可以对所有的对象逐一进行分析，在其状态列中显示是否存在文件碎片信息，检测完成后，在分析报告窗口（**如图2**）中显示已处理的文件数量、零碎文件的数量、连续文件的数量、无法分析的文件数量等信息，在“碎片最多的文件”面板中显示按照文件碎片等级，逐一显示所有文件的碎片统计信息。



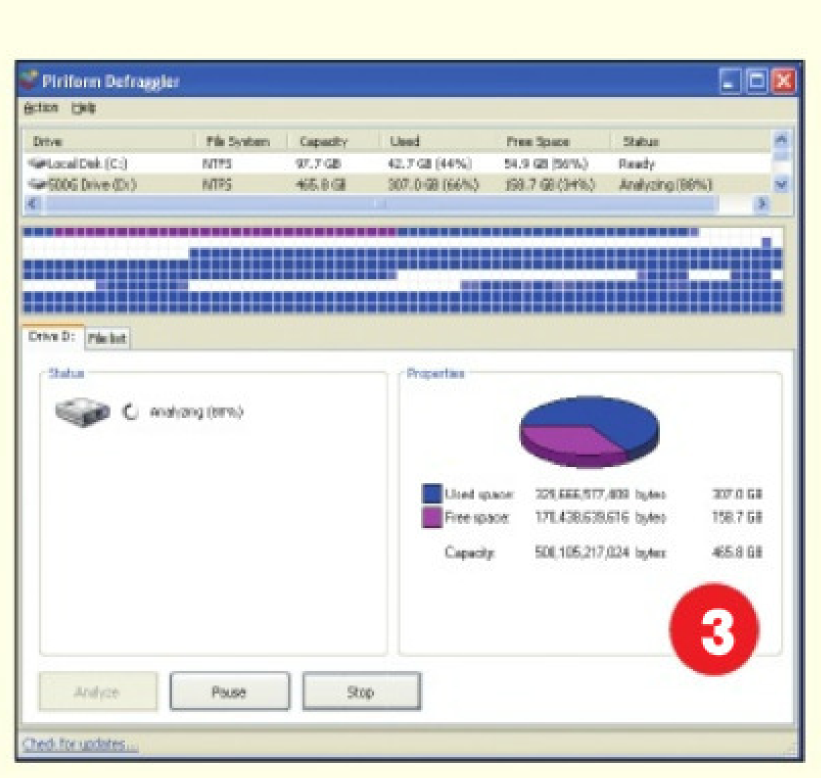


之后在WinContig窗口中点击“整理”按钮，即可激活碎片整理操作。为了提高整理的速度，在磁盘检查窗口中点击“不检查磁盘”按钮，在下一步窗口中点击“不开始磁盘清理”按钮，这样，WinContig即可避开对整个磁盘进行整理操作，从而对选定的文件或者文件夹进行单独整理操作。当文件整理完成后，可以感觉到其操作速度明显提高了。

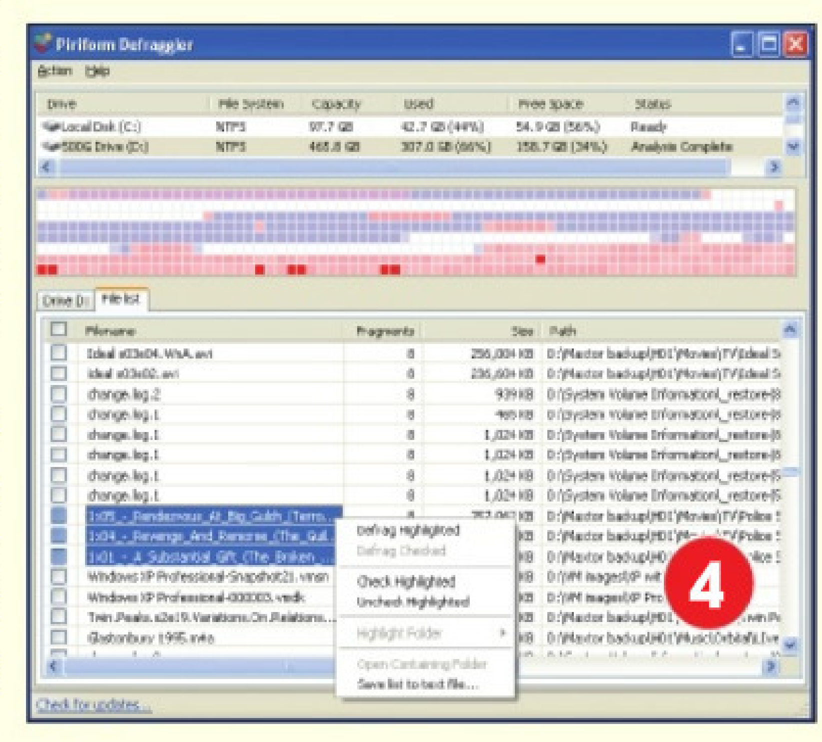
二、Defraggler

同WinContig相比，Defraggler（下载地址为http://www.defraggler.com/download）的功能更为强大，它可以对磁盘、文件夹、文件等目标进行碎片整理操作，而且具有检测磁盘状态、整理可用空间、允许设置整理优先级、支持Vista等特性。

在Defraggler主窗口（**如图3**）中显示所有的磁盘名称，点击菜单“Actions”→“Analyze Drive”项，表示对磁盘进行分析。点击“Actions”菜单下的“Defrag Drive”“Defrag Folder”“Defrag File”等项，表示对选中的磁盘、文件夹、文件进行分析操作。为了让整理操作不影响其他软件的运行，可以点击菜单“Actions”→“Priority”→“Background”项，让整理操作在后台运行。



不管是哪一种整理操作，在Defraggler主窗口底部显示检测的进度信息，当检测完成后，点击“Defrag”按钮，即可对预设的目标进行碎片整理操作。当然也可以打开“File list”面板（**如图4**），在其



中显示详细检测报告信息，包括对应文件的名称、碎片数量、路径等信息。在其中选择需要整理的文件（可多选），在其右键菜单上点击“Defrag Checked”项，可以对选中的文件进行整理操作。Defraggler提供了文件夹智能选择功能，在该面板中选中任意文件，在其右键菜单中点击“Highlight Folder”项，在弹出菜单中显示与该文件关联的所有文件夹名称，点击对应的文件夹，可以自动高亮显示该文件夹中的所有文件，之后在面板的右键菜单中点击“Defrag Highlighted”项，可以对高亮显示的文件进行整理操作。

文件也“好色”——轻松为文件添加色彩斑斓的显示标签

■河南 花的神明

在使用Windows过程中，我们几乎每时每刻都需要和各种文件打交道。不管在桌面上、资源管理器中，还是在各种文件对话框中，所有类型的文件其名称显示色彩都是一成不变的。这实际上并不利于文件的管理，不仅无法迅速识别文件的类型，而且接触时间长了，会让人感到枯燥乏味。如果能够为任意文件或者文件类型设置彩色标签，就可以轻松解决上述问题。使用Xentient Labels这款小巧的软件，就可以让你轻松拥有色彩斑斓的文件标签。下载地址为http://xentient.com/setups/labels.exe。

Xentient Labels安装成功后需要重新启动系统，之后在控制面板中双击“Xentient Labels Options”项，在配置窗口（**如图1**）中勾选“Enable Xentient Labels in Explorer”项，表示让其和资源管理器紧密集成，允许用户在资源管理器定义和使用彩色文件标签。勾选“Enable Xentient Labels on the Desktop”项，表示允许在桌面上为文件添加彩色标签，前提是必须使用活动桌面。勾选“Enable Xentient Labels in dialogs”项，表示允许在对话框中使用彩色文件标签。勾选“Use folder label color as background color”项，表示当为文件夹设置彩色标签后，当打开该文件夹时，使用相同的颜色设置文件夹浏览窗口的背景色。勾选“Emhamce Details and Tiles views”项，表示使用增强的浏览视角显示文件列表，选择其下的“Stripe alternating rows in Details view”项，表示当使用详细信息浏览模式时，可以以斑马线的方式显示文件列表。选择“Add gris lines to Details and Tiles views”项，表示当使用平铺或者详细信息方式显示文件时，可以以网格的形式显示文件列表。设置好以上参数后，点击确定按钮保存配置信息。



在桌面，资源管理器等环境中选择所需的文件或者文件夹，在其右键菜单中点击“属性”项，在属性设置窗口中打开“Labels”面板（**如图2**），在其中的“Label color for 文件名称”栏中的“Color”列表中显示Xentient Labels预设的色彩名称，选择自己喜欢的颜色名称，即可为文件或者文件夹配置相应的色彩标签。

点击其右侧的“Undo”按钮可以取消选定的颜色，点击“Redo”按钮可以恢复取消的颜色，点击“Clear”按钮可以清除选定的颜色。当然，Xentient Labels预设的颜色项目比较少，你完全可以自由定义所需的色彩，点击“Select”按钮，在弹出的调色盘中可以自由选择所需的颜色，确定后即可将其添加到色彩列表中。也可以点击“Select”按钮右侧的箭头，在弹出菜单中显示更多的颜色名称，可以上下滚动菜单来显示更多的色彩项目，这样同样可以选择合适的颜色。

对于自己喜欢的颜色，可以点击“Add to Favorites”按钮，在弹出窗口中点击确认按钮，可以将其添加到色彩收藏夹中。这样以后点击“Add to Favorites”按钮旁边的箭头即可弹出颜色收藏夹菜单，在其中可以快速选定所需的颜色。



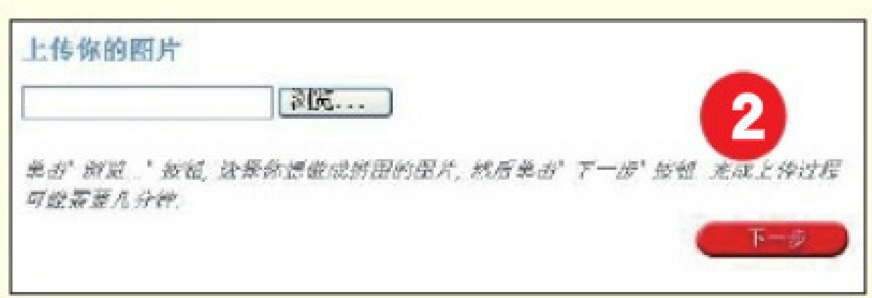
当为文件或文件夹设置好所需的色彩后，在“Hue”“Saturation”和“Lightness”栏中分别拖动滑块，可以调整色彩的色调、饱和度和亮度等参数，这样可以调配出更加艳丽的文件彩色标签。如果选择的是文件，Xentient Labels允许你对该类型的文件统一设置彩色标签，在窗口下部的“Label color for all ”文件类型“Files”栏中选择对应的色彩，配置相应的色调、饱和度和亮度等参数，即可为给该类型的文件设置相同的彩色标签，具体的操作方法与上述完全相同。例如可以将RAR类型的文件设置为绿色等，这样可以根据文件的标签色彩快速确认文件类型。当配置好文件标签的色彩属性后，点击确定按钮，即可更换所选文件或者文件夹的显示色彩了。按照上述方法，可以为不同名称、不同类型的文件或文件夹设置不同的色彩标签，这样即可在资源管理器、桌面、对话框等环境中欣赏到色彩各异的文件标签了。

轻松打造个性拼图

■四川 党伟

每逢节假日，总免不了叫上亲朋好友一起外出游玩，拍照留念更是少不了的。但是这些照片怎么处理呢？直接发给对方的话太简单，做成Flash相册或屏保的话也不新鲜了。其实我们有个更好的选择，就是做成拼图发给对方，给朋友出个小小的难题，传递你的祝福，或发送邀请，或向朋友道谢、致歉，向心爱的人表达爱意……唯一的限制就是你的想象力。这样寓智于乐，相信任何人收到后都会很高兴的，咱也倍儿有面子。



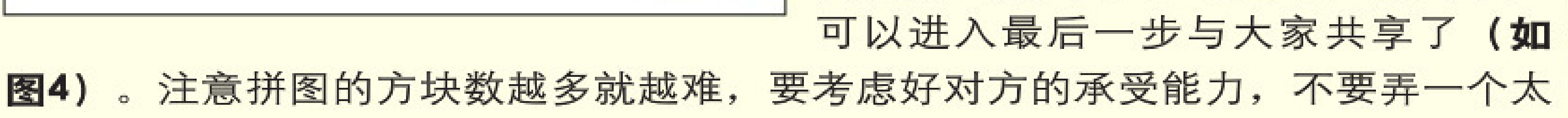


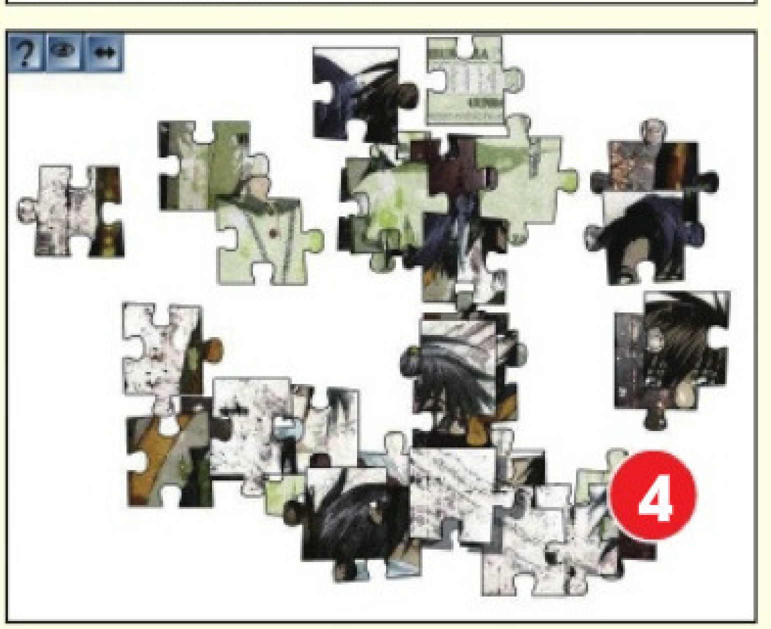
打开www.jigcool.com网站，点击“我来试试看”（**如图1**），只要简单的3步，你就能将任何图片做成Flash个性拼图，通过邮件、论坛、博客和大家分享。

第一步，上传图片。点击“浏览”，选择你喜欢的图片，再点击“下一步”即可（**如图2**）。要注意的是，图片必须为JPG格式，为了缩短上传时间，图片尺寸也不要过大；为了保证拼图质量，图片高宽比应为3：4 或4：3。如果事先用图像处理软件在你的图片中添加一些文字，会让你的个性拼图更有趣。



第二步，制作拼图。选择一下拼图规格（**如图3**），就基本上做好了，可以进入最后一步与大家共享了（**如图4**）。注意拼图的方块数越多就越难，要考虑好对方的承受能力，不要弄一个太变态的难度哦。





第三步，网上共享。地址链接就在拼图下方。将链接复制并粘贴到你的电子邮件、个人网站、博客或者论坛的帖子中，然后发送，大功即可告成。如果你在这个网站上留下你的名字和邮件地址，网站会将这个连接和使用说明发送到你的信箱，很体贴吧？

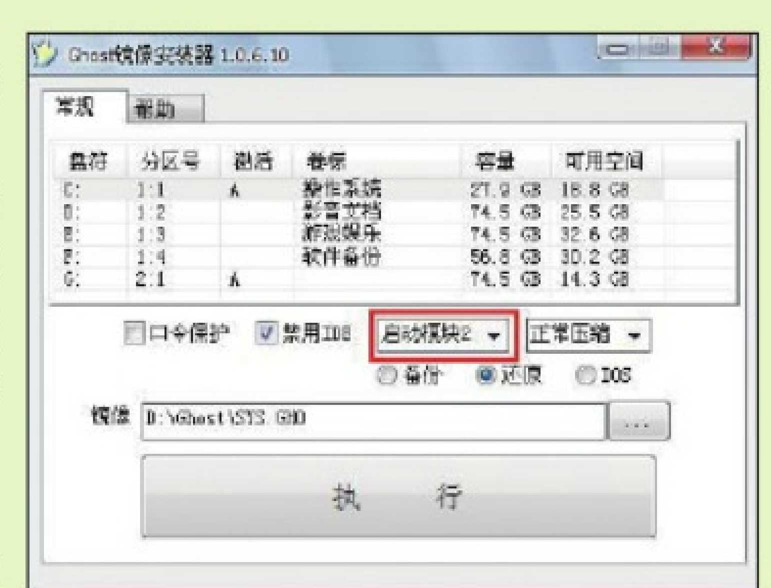
拼图的玩法也很简单：如图4所示，直接用鼠标点击、移动方块即可。左上方的3个图标分别是帮助、显示/隐藏原图片作为背景、翻转拼图方块。翻转拼图方块可以把方块背后的字符显现出来，有时看正面图形被困住时，使用这一招说不定有“柳暗花明”的作用哦。P

Ghost小帮手：Ghost镜像安装器

■湖北 尹飞

Ghost是我们最常用的硬盘备份工具了，但它一般都是运行在DOS下，为了方便大家的操作，各种在Windows系统下可以直接使用的硬盘备份工具也就应运而生，但是不可否认Ghost仍然是我们最常使用的。Ghost镜像安装器就是一款Ghost辅助工具，它基于Ghost 11核心，操作简单快捷，我们通过它可以方便地在Windows下安装Ghost系统镜像，不用使用DOS启动盘，支持NTFS分区的备份与还原，支持SATA硬盘。

Ghost镜像安装器的界面简单明了（**如右图**）。它有以下3个主要功能：



1.系统自动备份：在操作界面上选择“备份”，然后选择备份文件的保存位置后点击“执行”即可。

2.系统自动还原：在操作界面上选择“还原”，然后选择原有的备份文件后点击“执行”即可。这里需要注意的是该软件除可以选择本地或局域网中的GHO文件进行还原操作外，还可以从ISO镜像中还原GHO文件，此时只需要在选择原有的备份文件时将文件类型更改为“光盘镜像（*.ISO）”即可。在执行还原操作时要注意启动模块（如图方框中），如果引导失败，需要选择另一个启动模块，部分笔记本需要使用启动模块2来引导。

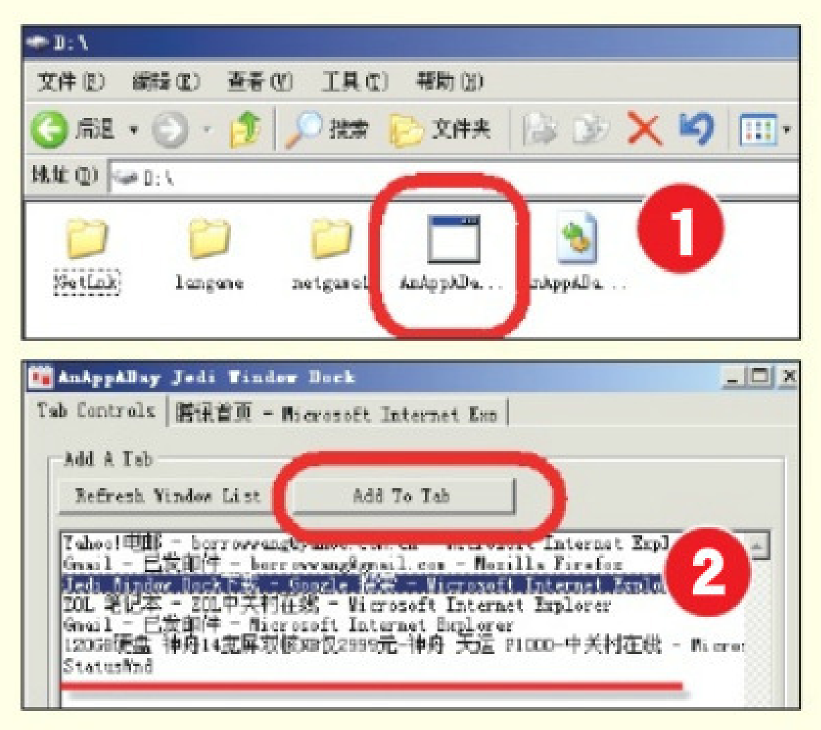
3.进入DOS环境：在操作界面上选择“DOS”后“执行”即可，这样在下次启动系统时就会进入DOS。

我们知道，不同版本Ghost之间的兼容性不是很好，如果我们不需要使用该软件自带的Ghost 11核心，只需要将我们所需要版本的Ghost主程序命名为“Ghost.exe”，再放入与该软件相同的目录中即可，此时该软件的所有操作都是基于我们所需要版本的Ghost了。另外需要注意的地方就是“禁用IDE”选项，如果我们使用的是SATA硬盘，在操作时就要将其勾选上，使用IDE硬盘的话绝不能将其勾选。P

将任务栏中的程序窗口统统集中起来

■湖北 感恩的心

如今不少浏览器都具有多标签页浏览功能，使用起来极为方便。笔者这天突发奇想，假如也能将任务栏中的众多程序窗口集中到一个界面里，像多标签页浏览器那样实现切换操作，那该多好啊！简单，借助Jedi Window Dock这款绿色工具的帮忙，就能轻松搞定。与同类型其它工具相比，其体积相当小巧，仅为26kB。



步骤1，在浏览器中打开下载页面（http://tinyurl.com/yd6758）。下载完毕后解压，尔后来到保存路径，直接双击其中的AnAppADay.JediWindowDock.WinApp程序图标（**如图1**）。



步骤2，打开Jedi Window Dock主界面。如果此时我们想将某个任务栏中的程序窗口添加到该软件标签页上，可以先在下方对话框中选中一个程序窗口名称，然后再单击一下右上方的Add To Tab按钮就行了（**如图2**）。依照上面的方法，可以重新进行添加。

步骤3，一番添加之后，看见了没？在Jedi Window Dock窗口上方，已经罗列出许多不同的标签页了（**如图3**）。以后自己需要打开哪个程序窗口，只需点击一下该标签页进行切换即可，很简单吧！

病毒名称：西游木马变种AFE（Trojan.PSW.Win32.XYOnline.afe）



病毒类型：木马病毒

病毒危害级别：★★★☆

病毒分析：这是一个木马病毒。病毒执行后会不断搜索杀毒软件进程并试图将其关闭，使一些杀毒软件无法运行。该木马执行后，在系统目录下释放lymangr.dll、lyloader.exe、msdeg32.dll病毒文件，修改注册表实现随系统启动。窃取《大话西游2》游戏的密码，注入到IE浏览器进程中，穿透防火墙把密码发送出去，使游戏玩家利益受损。



手工删除：

第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“lyloader.exe”（此进程名可能不固定）的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。有时病毒文件执行后会将释放的文件挂入系统关键进程中，然后退出，这样直接在任务管理器中是无法看到病毒进程的。

第二步、删除染毒文件

由于病毒将病毒文件挂入explorer.exe（系统关键进程）中，所以无法直接删除，这里使用wsyscheck工具，进入到系统目录c:\widnows\system32中，在病毒文件lymangr.dll、lyloader.exe、msdeg32.dll上面点击鼠标右键，选择“发送到重启删除列表中”。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器或直接在wsyscheck工具中进行操作。

2.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ policies\explorer\run中找到**图1**中显示的键值，将其删除。

3.在HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager中找到并双击PendingFileRenameOperations键值，将**图2**中红框中的内容删除。

4.重新启动计算机。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800，或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn。

读者 张兵问：我最近装了ADSL宽带，申请的带宽是512kB，上网时显示的连接速度达到了100Mbps，可是在用QQ给好友发送文件时速度却只有7k多一点。请问这是怎么回事，为什么会相差这么多呢？

答：首先要纠正你的一个错误认识，就是你看到的100Mbps只是计算机网卡到ADSL Modem之间的端口连接速度，而并不是实际上网的速度，目前国内ADSL的实际连接速度多只在512kbps～4Mbps之间。

目前常用的ADSL拨号上网技术主要特点在于：下行线路可提供比上行线路更高的带宽，即上下行带宽不对称，且速率比值在1：8左右。如果线路的下行速率是512kbps，则上行速率只有60kbps左右。这也就是ADSL为什么叫“非对称数字用户线路”的原因。用QQ发送文件，当然要受到上行带宽的限制，60kbps折算下来正好大约为7kB/s左右，因此对带宽为512k的ADSL而言，这是非常正常的上行速度。

读者 徐明问：单位办公电脑安装的操作系统是Windows Server 2003，我打算在上面安装几个游戏玩玩，为何在Win2003下玩某些游戏时提示“视频无法使用，找不到vids:cvid解压缩程序”？另外请问如何启用显卡硬件加速和DirectX加速？

答：这是因为Win2003默认情况下没有安装“视频压缩”组件造成的。你可以自行加入视频压缩功能：找一张WinXP或Win2000的安装光盘，在其中的i386目录下找到ir32_32.dl_和iccvid.dl_两个文件，用WinRAR将它们解压缩到Windows\System32目录下，解压缩后的两个文件分别为ir32_32.dll和iccvid.dll。然后打开“注册表编辑器”，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Drivers32]，在右侧窗格中新建名为vidc.cvid的字符串值，将其数值设置为iccvid.dll；再新建一个名为vidc.iv31的字符串值，将其值设置为ir32_32.dll，接着新建名为vidc.iv32的字符串值，其值为ir32_32.dll，完成后重启即可。

要启用显卡硬件加速，请在桌面点击右键，选“属性”（Properties）→“设置”（Settings）→“高级”（Advanced）→“疑难解答”（Troubleshoot）。把该页面的硬件加速滚动条拉到“完全”（Full），点击“确定”保存退出。启用DirectX加速：打开“开始”（Start）→“运行”（Run），键入“dxdiag”，打开“DirectX诊断工具”（DirectX Tools），在“显示”（Display）页面，点击DirectDraw、Direct3D and AGP Texture加速等按钮启用加速。

读者 李万春问：最近我在家用几台老电脑进行网络组建的练习，有两个问题请教一下你，一是联网完成后为何在“网上邻居”列表中找不到其他计算机？可以确认硬件及网络连接上没有问题。二是连接路由器上网时为什么可以Ping通一些网站的IP地址，却Ping不通域名？

答：“网上邻居”列表中找不到其他计算机的原因较多，首先请确认硬件连接上无问题。其次检查网络协议是否安装正常，并确认IP地址设置是否正确，对于通过TCP/IP协议联网的计算机，该项检查尤为重要，局域网内计算机的IP地址一定要与其他计算机在同一网段内。同时要安装设置好文件及打印共享，设定所有电脑在同一个工作组内，还要注意开启Guest用户，并关闭或正确设置防火墙。另外建议通过“搜索”计算机名的方式，进行局域网上其他电脑的查找。

而能Ping通一些网站的IP地址，但却Ping不通域名，通常因为TCP/IP属性中的“DNS设置”不正确导致，请检查相关配置。一般而言，如果IP地址是自动获得，DNS地址也会自动获取，但如果设置了固定IP地址，则需手工设置合适的DNS服务器地址。通常应填本地ISP服务商提供DNS服务器IP地址，同时还可以填一个稳定的备用DNS服务器地址。

读者 周欣欣问：我的电脑上保存有很多图片，经常使用WinXP系统自带的缩略图功能管理图片，不过感觉缩略图显示太小和品质比较差，请问是否能进行一定程度的修改呢？

答：要改变缩略图大小，可打开注册表编辑器，依次展开如下分支[HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer]，在右侧的窗格中新建一个“DWORD”值，重命名为“ThumbnailSize”，并将其数值数据修改为“256”（其值可以在32到256之间选择，默认为100），确定之后关闭注册表编辑器。这样缩略图就变大了。要改变缩略图的品质，可在右侧窗格中新建一个“DWORD”值，命名为“ThumbnailQuality”，并将其数值数据修改为品质参数即可（可从1～100之间取值）。数值越大，缩略图的显示的质量越高。

另外还有一个小技巧可以让缩略图下方的文件名消失，打开资源管理器，在按住Shift键的同时，单击“查看→缩略图”，这样出现的缩略图下方就不会显示文件名了。这样一来，系统缩略图的效果就会比默认情况下好不少，对图片管理而言，也更加实用了。

读者 eagle问：我的电脑是前年购买的，在玩一些较大游戏时比较卡，于是我升级了一块显卡，游戏流畅度好了许多，但是在玩大型3D游戏时常常出现死机或自启动的现象，不知原因何在？

答：玩游戏时死机的原因比较多，首先要排除操作系统和游戏软件本身的问题，比如病毒干扰、使用盗版游戏等。不过由于你是在更换显卡后出现的故障，因此很可能是因为下面两方面的原因导致：

一是显卡本身问题。比如显卡显存有损坏、显卡本身芯片损坏或者显卡的做工用料不好和兼容性不佳，都会导致显卡的电气兼容性大打折扣，出现这种情况的话最好用替换法换块好的显卡进行确认，也可以在BIOS里把与显卡有关的参数调整得保守一些。二是主板显卡插槽供电不足。玩3D游戏时显卡芯片需要有稳定充足的供电，若供电不足很容易造成死机等问题，因此与机箱电源质量及主板设计都有关，这类问题在老主板配合较新的中高档显卡时容易出现。可以尝试在主板BIOS中适当调高一些显卡插槽的工作电压。另外还有一个导致玩3D游戏死机的重要原因就是显卡散热不佳，请认真检查一下显卡的散热是否异常，比如散热风扇安装是否到位等。P





头牌新闻

AMD透露PUMA新平台技术细节

■本刊记者 冰河

2008年6月30日，AMD在北京举办的媒体沟通会上详细披露了其下一代笔记本平台的架构细节。AMD大中华区计算产品部产品市场总监唐志德先生强调，这款代号为“PUMA”的下一代笔记本平台将为移动产品提供极致的高清视频性能和更高的能效。同时，还可以作为新的AMDBusinessClass、AMDGAME!以及AMDLIVE!笔记本解决方案的基础。6月初，这款配有新的至尊版AMDTurionX2双核移动处理器和ATI RADEON HD 3000系列显卡的AMD新一代笔记本PUMA平台已在台湾省台北市正式发布。AMD方面表示，PUMA能够实现出色的3D性能和高清图像画质，以及业内领先的无线连接，可实现更高的数据传输速率和信号覆盖范围。



AMD大中华区计算产品部产品市场总监唐志德先生做现场讲解

会上唐志德透露，作为新平台的一部分，双核AMD Turion X2移动处理器至尊版包括了AMD独立动态核心技术（Independent Dynamic Core Technology）、新的为移动应用优化的内存控制器以及优化电源管理的超传输总线（HyperTransport）3.0技术。新的移动AMD 7-系列芯片组AMD M780G以及AMD SB700，集成了ATI RADEON HD 3200显卡并支持Microsoft DirectX10。与竞争对手同类显卡相比，新的集成显卡的3D图形性提高达3倍，并支持ATI悦目（Avivo）高清技术，可以流畅地播放高分辨率格式的视频。同时，平台还提供ATI RADEON HD 3000系列移动独立显卡，能以更强的视频性能提供更丰富的视觉体验。其中的3800系列是ATI Mobility RADEON HD系列产品中最高端的图形芯片，是业内惟一支持DirectX 10.1的产品，可以为PCI Express2.0、HDMI、DVI和Display Port提供集成数字输出支持，并具有多显示器功能，能够为主流笔记本电脑提供多达4个显示器的真正支持。用户在使用同时安装了集成显卡和独立显卡的笔记本时，还可受益于ATI混合交火（CrossFireX）技术。这是ATI混合显卡技术的一个优势，能够通过同时运行集成和独立显卡，将显卡性能大幅提高达70%。AMD总裁兼首席运营官Dirk Meyer表示：“AMD拥有独特的优势以提供平衡的平台解决方案，以将计算和图形性能紧密结合起来，为用户提供丰富的视觉体验。我们的下一代AMD笔记本平台包含了多项相互关联的创新，共同提高工作效率，并在移动中提供极致的高清视频性能。”

另据现场透露，与上次的AMD Turion处理器发布相比，新平台的OEM产品款式数量翻了一番以上，包括Acer、华硕、富士通、富士通西门子电脑公司、惠普、微星MSI、NEC以及东芝等在内的OEM厂商已开始陆续出货。关于PUMA平台的更多细节，请关注本刊的后续报道。P



软件圈

金山高调收购硬件安全厂商

2008年6月25日，国内知名信息网络安全厂商金山宣布，设立深圳金山信息安全技术有限公司（简称金山信息），全面收购深圳招商卓尔信息技术有限公司相关业务，收购完成后新公司将获得基于深圳招商卓尔信息技术有限公司原有品牌、技术、市场基础之上的网络安全、信息安全、安全审计等计算机安全系统所含软件技术的一切知识产权、有形动产及其他相关市场资源，全面发力企业安全市场。2008年以来，金山网游业务发展迅猛，业界盛传“金山淡化软件业务”的说法，为此与会的金山软件董事长兼CEO求伯君表示：“我们金山既然还叫金山软件，就一定会把软件一直做下去。”据了解，深圳招商卓尔信息技术有限公司拥有国内领先的基于内容过滤技术的整合式模块化UTM（Unified Threat Management，统一威胁管理）安全系列产品。金山投资设立深圳金山信息安全技术有限公司收购深圳市招商卓尔信息技术有限公司相关业务后，将全面专注于企业信息安全业务。金山高级副总裁、软件事业部总经理葛珂出任新公司董事长，原深圳招商卓尔信息技术有限公司总经理何玲女士出任新公司总经理。此次金山与招商卓尔的强强联手，引发了整个安全行业的高度关注。业内人士指出，面临着国内竞争激烈的信息安全市场，资本并购无疑是一种快速占领市场的重要手段。葛珂表示，此次业务收购完成后金山的个人网络信息安全业务和中小企业信息安全业务将并重发展，由此金山将实现能够提供从桌面到服务器的“一揽子”安全解决方案。



金山软件总裁求伯君诠释未来布局



硬件店

东芝隆重推出新品笔记本

2008年6月26日，在北京世贸天阶时尚大厦，东芝公司主办的笔记本新品发布会上演了一场炫目华丽的感官盛宴。东芝在此次发布会上展示了数款精良之作，包括为东芝影音旗舰产品Qosmio系列中的Qosmio G50/F50、炫彩机型Satellite M300系列和Portégé M800系列。其中最为引人注目的是采用东芝独有且首次应用于笔记本产品中的四核强力影音处理器引擎的QosmioG50/F50笔记本；另一款焦点Satellite M300继承了东芝的影音灵魂“EasyMedia撼魅影音”：通过杜比环绕音效和Harman Kardon扬声器为用户呈现完美音质，同时其高亮超显炫彩屏、HDMI高清输出（部分机型）和高配全新图形控制器，无一不是轻松拥有高精度画质的利器。Portégé M800系列则以精致小巧、高亮超显炫彩屏和高配全新图形控制器的双重优势取胜，并且拥有令人咂舌的超强配置和超高安全性。比如其独有的语音识别功能，可以聪明地闻声识主人；而东芝三维硬盘保护技术、BIOS加密和硬盘加密等层层把关，严密捍卫重要数据的安全。

爱国者MID，开启移动互联网时代



2008年6月26日，“爱国者MID——开启移动互联网时代”新品发布会在北京国际新闻中心（BIMC）举行，华旗爱国者发布全球首款基于英特尔迅驰凌动处理器技术的移动互联网设备（Mobile Internet Device,MID）。爱国者总裁冯军表示，此产品的发布，标志着移动互联网时代的开启。英特尔公司全球副总裁、英特尔中国大区总经理杨叙以及爱国者MID的多方供应商，如中国电信、红旗、淘宝、新浪、腾讯等代表出席了本次会议。英特尔公司全球副总裁、英特尔中国大区总经理杨叙介绍了与华旗爱国者的合作经历，他表示，爱国者是国内消费电子企业中的佼佼者，在随身数码终端建立起的优势业内外有目共睹，英特尔希望通过与爱国者的合作，集合各自的优势，将专注于“在口袋大小的设备上实现最佳互联网体验”的MID市场做大做强，满足消费者对随时随地实现最佳互联网体验的需求。

Acer Aspire X3600发布

2008年6月24日，Acer正式发布了新款Aspire X3600台式电脑，继Power系列之后，Acer继续推行“迷你”战略，在暑促前将“小体大作，机智过人”作为产品宣传理念，将X3600一举推向暑促市场。Aspire X3600是Acer继3公升台式机后又一小型化产品，主机体积约6.5公升，左右两侧的不对称设计与众不同。这款产品采用英特尔酷睿2双核处理器、ATI HD 2400XT独立显卡、支持高清视频解码并带有HDMI接口，同时还采用了新一代杜比家庭影院及杜比定向技术、支持5.1声道，并搭配DVD-Super Multi光驱和500GB硬盘。另外机箱配备了特别的底座，可以横放和竖置，满足各种风格的家居环境。

Corel公司开设VIP会员俱乐部



Corel公司在2008年正式成立了Corel中国VIP客户俱乐部，并于8月开始为Corel中国VIP客户俱乐部会员提供免费的上门技术培训，希望通过这一举措来提高软件生产效率，并使客户获得长期、最大化的效益回报。Corel公司可以提供的VIP服务包括：可享受到免费的专人技术支持、分享成功案例、相关资源下载以及专业技术培训与互动活动沙龙。

双飞燕K系列高调推出

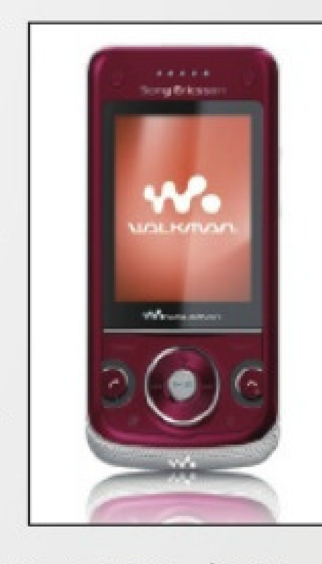
随着大尺寸LCD显示器的发展，电脑用户对于鼠标的响应以及响应时间的需求也有所提高。双飞燕根据这一趋势推出K系列鼠标。该系列鼠标采用USB1000Hz传输，响应时间仅为1毫秒，相比普通鼠标快8倍，让鼠标的移动更加精准，更加顺滑。双飞燕全新高性能有线鼠标K3、K4、K5、K6、K7，游戏顶级X7与2.4G无线G7系列皆为超响应USB，响应介于500～1000Hz之间。

三星黑白激光打印机ML—2241上市

近期，三星打印机面向中国市场推出了一款面向中小企业和SOHO用户的入门级产品，新型黑白激光打印机ML-2241。新产品体积只有298mm×353mm×209mm，适合安放在一些小型工作环境下。同时打印速度为同级别机型中最快的，在打印A4纸张时速度可高达每分钟22页，首页输出时间则少于10秒，可以在短时间内完成打印任务，有效地提升工作效率。此外打印语言使用的是三星自行研发的SPL语言，可支持包括Windows、各种Linux系统和Mac 10.3～10.5在内的一系列操作系统。安装也十分简便，只需要4个步骤，而且安装完成后无需重新启动用户的电脑。



索尼爱立信音乐手机W760c正式上市



2008年6月27日，索尼爱立信宣布旗下首款结合“音乐”和“导航”理念的手机W760c正式上市。这款手机支持GPS导航、音乐地图、“灵动感应”游戏并融合了Walkman音乐平台。W760c采用滑盖设计，隐藏在机身正面接听/挂机键下的立体声双扬声器，极大增强了音乐、铃声和游戏的外放效果。有兴趣的读者请关注本刊近期的“新品初评”栏目。

联强国际推出新的防伪措施

为便于消费者辨识真假，联强国际于近日为其所代理的希捷、迈拓、西部数据3个品牌的硬盘产品更换了新的外包装和防伪标签。希捷硬盘采用红色

外包装、迈拓和西部数据的产品则分别采用绿色和蓝色包装，并在外包装上面印有明显的“联强金装硬盘”字样。消费者透过新包装正面的透明窗口可以直接看到硬盘。除此之外，用于包裹硬盘的防静电袋上还增加了一个带有质保说明的黄色标签，并在硬盘盘体上粘贴有与黄色标签上相同的“彩虹雷霆联保标贴”和“防伪盾牌标贴”。其中“彩虹雷霆联保”标贴由德国制造，采用先进的指纹防伪技术。据悉，联强国际在实施新防伪措施的同时，开展酬宾活动，凡是选购联强盒装硬盘的消费者，都会得到价值人民币199元的美国趋势科技网络安全专家2008单机版一套。





网络帮

620余万MSN用户参加“彩虹行动”爱心行动



2008年6月27日，微软MSN携广州丰田将代表着620万名MSN用户的爱心，通过MSN“彩虹行动”为四川地震灾区筹集到的124万元专项捐款捐赠给北京青少年发展基金会，用于在震后灾区兴建“彩虹希望小学”，让灾区的孩子们早日恢复正常的学习。至此，“彩虹行动”落下了第一阶段的帷幕。截止到2008年6月2日，在短短15天的时间里，累计有超过620万的MSN用户参加了这一活动，对应爱心企业捐款逾124万元。此外，有20多个海外市场的MSN用户以个人名义，通过PayPal的支付系统向中国灾区捐款，国内的众多用户也通过快钱直接向灾区奉献了自己的捐赠款。

Opera浏览器详解战略

2008年6月17日，知名浏览器软件企业Opera在北京召开了媒体沟通会，向公众详细阐释了Opera的发展战略。由于Opera浏览器近日刚刚升级到9.5版，并且宣布与中文搜索强者百度合作，因而这款原本被用户认为主要应用在手机上的浏览器正在越来越多的引起电脑用户的关注。但实际上Opera很早就实行电脑和手机平台的通用开发，目前已经实现了电脑和手机平台的同步连接，可实现实时转化。此外还支持PSP、Wii等可上网的移动终端应用，对于iPhone手机平台的支持也已经内部完成。此外Opera下一步计划在中国成立技术中心，将部分网络升级、支持和微件扩展功能都转移到中国本地，进一步加强对中国消费者的应用支持。



记者言

自由名义下的纸老虎陷阱

■本刊记者 冰河



真相终于大白于天下，纸老虎果然是纸老虎，面对网民雪亮的眼睛无法躲藏。从2007年末就开始沸沸扬扬的“陕西镇坪华南虎”事件日前终于水落石出，6月29日上午，陕西省新闻办召开新闻发布会，宣布经查实，周正龙拍摄的“华南虎”照片是一个用老虎画拍摄的假虎照。目前，周正龙已经被公安机关以涉嫌诈骗罪报请检察机关批准逮捕，经省政府批准，省监察厅决定撤销省林业厅做出的“经鉴定周正龙提供的华南虎照片是真实的”和“对周正龙奖励两万元”的行政决定，对省林业厅和镇坪县13名相关公务人员作出了严肃处理。

这是一个预料中的胜利，因为纸老虎的行骗手段是如此低劣，以至于网民通过摄影、透视、仿生、植物学等多方面的常识均证明照片有假。而整个打假过程中因为有诸多网络平民高手的出手，证据确凿，使得做假集团的种种狡辩不堪一击，只能凭借着虚假的威风死撑。在经常充满杂音的互联网热点事件辩论中，实在是一个少见的场景。这一方面说明在互联网所拥有巨大智慧和力量的同时，也说明即使在人人都有话语权的网络时代，民众仍旧需要倾听客观公正的专家意见，即使这些专家来自于民间，但他们所拥有的智慧综合起来某种程度上已经超过了很多权威鉴定机构。互联网在消解权威的同时，也给公众带来新的权威，只要我们有耐心认真地倾听。与此事件略有对照的是同样争议一时的“范跑跑”事件，对于一个明显失德的行为，一场批判最后却弄成了闹剧，范跑跑举着“自由和公正”的大旗至今得意洋洋地出没于各大媒体。很重要的一个原因就在于有关部门对教师的职责并未做出详细规定，而蹦出来的民间专家又失于冲动，将理性辩论的现场变成了形而上的诛心论，徒喊口号，反而给范跑跑帮了大忙。因此面对此类公众事件，急着蹦出来说话并不是最重要的，重要的是怎样说、从哪个角度说、以什么态度说，这是互联网打假需要注意的要点。

纸老虎虽然已经水落石出，但事情其实并未结束。正如公众从一开始就质疑的那样，一个小学文化的农民，用粗劣的手段制作纸老虎，再用单反数码相机拍摄，最后通过了从县里到地区，再到省里诸多“专家”的鉴定，并能坚持8个月之久，其中的蹊跷实在是令人难以置信。虽然处理结果中表示只有周正龙所获得的20 000元奖金是货真价实的利益，但谁都不相信，仅仅20 000元，就会是这场闹剧中所牵动的全部利益链。低劣的造假竟然硬顶了8个月，其中触动的又会有谁的蛋糕。听着“盛世出国虎，虎啸振国威”的口号，我们都应该意识到，周正龙他不是一个人在战斗！不是一个人！这场“全民打老虎”的战役，其实并没有落幕，还仅仅是个开始。

我们还会遭遇下一个“纸老虎”么？呼之欲出的答案在风中飘荡。P

《猫游记》宠物连连看

“宠是电，宠是光，宠是唯一的神话。我只爱你，You are my superstar……”当这种歌声飘出来的时候，你不用太惊奇——猫游就是这样一个神奇又充满魔力的世界。宠物是猫MM的心头爱。众MM为之风靡，这也为游戏集合了很高的人气。现在《猫游记》的注册用户高达5000万，而同时在线用户到达了20万人。

可见网页游戏不会因为画面简单而失去人气，反而猫扑社区论坛的繁荣使得网页游戏变得更受拥戴。一边上猫扑一边游戏，轻松打开浏览器就能做到哦！在看帖、发帖的时候就开着游戏，让宠物挂去打工嘛。看帖看累了就点开游戏页面，和宠物一起猫游一番。美好的社区生活，奇妙的猫游旅程…… ORZ不赞不行。

下面就让宠物一一露面，出来玩个超级宠物星光帮吧。

一号种子选手：包子

知名度：★★★★★

获取方式：新ID进入游戏免费赠送。而且包子有几个造型，是可以自己选择。

成长方向：平衡型宠物。战士和法师都OK啦，没有特别推荐的方向

天生绝技：急救、精神充沛

二号种子选手：猪猪

知名度：★★★★

获取方式：以前在主页可领取，现在已经停止发放。不过可以在跳蚤市场找玩家买的，也可以在猫毛商店里买

成长方向：体力好，适合做战士

天生绝技：急救

三号种子选手：熊宝宝

知名度：★★★★

获取方式：在道具店购买“玩具熊”→找到NPC大熊，使用“玩具熊”→获得熊宝宝

成长方向：力量强，不用说，做战士绝对一流

天生绝技：熊之力量、暴怒



四号种子选手：小恶魔

知名度：★★★★

获取方式：在商店可以买到

成长方向：力量和敏捷

天生绝技：灵巧（闪避几率提高，是被动技能不需要施放）、黑暗之咒（物理攻击速度提高30%，施法速度提高40%，伤害提高15%，在20秒内有效，很棒的技能吧！）



其实在游戏中并不是只能有一个宠物的，多余的宠物可以放去托儿所，找NPC漂亮阿姨托管。比如原来有一个包子，现在有玩具熊打算得到一个熊宝宝。包子怎么办呢？

有2种办法，一就是去托管，二就是丢弃。相信有爱心的众猫友也不会让流浪包子增多，所以就先去幼儿园托管起来吧。如果是丢弃的话要在功能菜单里选择丢弃，要花费10银。新的宠物不会继承等级和技能的，原来宠物已经绑定的装备也不可以装备在新宠物上，等于换个宠物就是重新开始练。

要是你不喜欢宠物的名字怎么办？在游戏里还可以给宠物改名字的，需要买一个“转生之炎”，这道具可以在跳蚤市场买，也可以在猫隐村道具店里花50银买，然后在设置里功能就有“宠物改名”的选项了。

还有宠物封印也要说一下，这个宠物封印主要是方便玩家买卖宠物的，如果你想拥有更多的宠物也要时刻关注游戏中的商店和跳蚤市场哦。玩家可以把1～10级的宠物封印起来，然后就可以在跳蚤市场上交易了。在封印之蛋上是能够看到宠物的姓名、等级、属性和技能的，所以也不用担心受骗。封印地点在猫隐村宠物研究所，和封印师对话就行了。封印宠物成为一个蛋的时候需要50银，但是孵化（就是解开封印）是免费的。

宠物横行，快乐肆虐。这就是《猫游记》的玩家越来越多的原因啦。商店开业之后，宠物类商品会越来越丰富的。充值MM你就可以在商店里疯狂Shopping了，如果你想碰碰运气的话，不妨买个宠物转转蛋，功夫猫、星尾龙、仙人掌、恶魔波利、天使波利……到底是哪个呢？就要看你有没有中500W的运气啦。

在猫游08语录流传一句话“MM和包子有个约会”。这快乐的约会你不要错过哟，轻松打开浏览器http://pet.mop.com一起来到猫游的世界中吧。P

血战飘渺峰之颠

——《天龙八部》"战神版"大型副本新挑战



熟读天龙小说的朋友，相信一定不会忘记憨厚的虚竹在天山飘渺峰力阻三十六洞七十二岛群雄，救援天山童姥的惊险一幕。而今，在《天龙八部》即将推出的全新"战神版"中，这一幕经典将再度演绎，不过主角将不再是虚竹小和尚，而是玩家自己。

血战飘渺峰之失陷求援

飘渺峰主人天山童姥突然失踪，原本被童姥强硬手腕压制的三十六洞七十二岛豪杰们群情激昂，在一神秘人物的策划下，大举进攻天山。天山失守，天山弟子请求武林侠士相助。

血战飘渺峰之过关斩将

正所谓唇亡齿寒，八大门派一致决定联合起来，支援天山，讨伐贼人。继讨伐燕子坞之后，《天龙八部》中又一全民参与的大型副本由此诞生。90级以上的侠客，组队3人以上即可在楼兰程青霜处报名前往。



得知武林九大门派联合来犯，缥缈峰众人在神秘人物的指点下，设下关口，一场盛况空前的正邪之战由此拉开序幕！

在第一个险要之地坐镇的枭雄，乃是身怀一身横练功夫的哈大霸，其强大的物理攻击足够令人疲于应付。无论是身先士卒的少林、丐帮等扛怪者，还是给队友们施法治疗的峨眉，哈大霸是一个巨大的考验。

击败哈大霸之后，镇守第二道关口的桑木工将继续阻挡玩家们前进的脚步。桑木工拥有远程毒针攻击、召唤无敌小怪帮凶、隐匿消失突然偷袭等恐怖招式。对于玩家们来说，持久战绝对是费力不讨好的打法，集中强大火力，速度放D倒他才是上策。

铲除桑木工，继续前行，会遇到"毒人"乌老大的强力挑战。手持绿波香露刀的乌老大拥有超高的毒攻，传说连其呼出的气体都带有剧毒。面对恐怖的毒伤害，玩家们惟有装备上具有毒抗的装备、请同行的星宿弟子给予毒抗状态，方可抵御这凶猛的"毒流来袭"。



乌老大终于得到了应有的惩罚，玩家们离拯救天山也就更近了一步。不过，在前往天山揭开神秘人物面纱之前，大家还必须经过一道最为艰苦的考验：不平道人与卓不凡两大一流高手的联手袭击。此二人武艺超群，并天赋异秉，能够对某种伤害免疫，一旦在其伤害免疫的范围内，无论你攻击多么强劲，都将在其面前消弭于无形。

血战飘渺峰之大战李秋水

冲破一切阻扰，神秘人物终于现身。这神秘人物究竟是谁，能与天山有如此深仇大恨？她便是与天山灵鹫宫宫主天山童姥、逍遥派开山祖师无涯子以师兄妹相称的李秋水。

李秋水的实力可谓恐怖级的。抛开其超强的攻击伤害、强大的防御力、厚实无比的生命力不说，师出逍遥的李秋水那鬼魅的身法，足以让许多伤害在其身上不断Miss，而逍遥派的各种负面技能更是李秋水的拿手好戏。





李秋水各种负面技能将让玩家们防不胜防，因此，讨伐队伍在成员选择上切忌不可太单一，应该最大限度去考虑队伍在应付李秋水时的多变性，从而挑选出最完美的组合。

其实不光是针对最终Boss李秋水，这一路上的Boss们各有各的特色，以至于每个门派都有其用武之地，这不得不说是天龙有别于之前副本的一大创新之举。

血战飘渺峰之丰厚奖赏

天山缥缈峰讨伐战，一路上的Boss都会掉落大宝箱。其中，各种高级镶嵌、强化、锻造材料，宝石与宝石雕琢符自然是少不了的。除此之外，每个宝箱都有机会开出特殊掉落物品，比如超极品神龙战甲的材料，玩家们可以在集齐后，通过在楼兰学习锻造配方，打造出拥有四孔、属性无比强大的盖世战甲；还有几率掉落用来锻造102级镇派神兵的残缺神节7级。

趣味无比的副本环节、职业均衡的副本设定、楔合小说的副本情节、丰厚无比的副本奖励，这一切完美地组合在一起，造就出了武侠游戏界中最为经典的大型战略副本。

《天龙八部》战神版，值得期待！ 



这是一款由魔力游自主研发的大型MMORPG，玩家在这款名为《魔幻盛典》的游戏中，可以看到许多类似于《魔兽世界》的设定，无论从职业还是装备，抑或是副本等等方面，我们都可以或多或少的看到《魔兽世界》的影子。这里，我们不需要来评价这样现象的好坏，我们需要看到的是即使有模仿痕迹，但游戏也有自己独创的系统和设定，其中主职业和副职业就是游戏的一大亮点。玩家通过这个系统，可以在一个角色的基础上体验到游戏中所有职业的乐趣。根据这个系统的设定，玩家的主职业也可以使用副职业中的大量技能，由于这个变化，让游戏中并不是特别多样化的6个职业有了极大的延伸和演变，通过主副职业的相互调换，会出现许许多多让人意想不到的职业搭配和打法。本文将着重于主职业为战士，对副职业来进行一个浅析，让刚刚进入游戏的诸多战士们有一个基本的了解。

《魔幻盛典》战士之副职简析

游戏中一共有6个职业，分别是战士、骑士、影行者、游侠、祭司、法师。战士作为主职业后，玩家可以进行副职业变化的，只剩下其中5种，这里笔者将分开进行一一分析。

一、战士+法师：

相信没有任何玩家会选择这样的职业搭配吧。战士和法师在任何游戏中都是作为两个极端出现在玩家面前，前者有着极高的物理攻击和防御，这是战士的最大优势；而法师则在精神层面有着最高的造诣，魔法打击是他的生存手段，脆弱的肉体也是他唯一的劣势。法师作为副职业，无法给战士带来攻击和防御上的补充，因为以力量为主的战士使用魔法虽然是一大看点，但是却不能将这些技能做到登峰造极的地步。

二、战士+祭司

祭司的诸多技能都以恢复为主，少有的攻击技能也归于魔法类，因此这个职业搭配的方式可以看做是节约药水的最佳办法。初中期这样的组合可以发挥出不错的效果，但进入等级后期，怪物的强度在不断提高，这样的组合则会显出疲态。

三、战士+游侠

游侠的主要攻击方式是远程，用弓或弩。远程攻击对于战士而言，只有在某些情况下可以发挥作用（比如下副本引怪），并不是一个常用的攻击方式。在近身战斗中，战士可以从游侠技能中获得益处的只有降低对方攻击力的技能，但如果玩家喜欢先进行远程打击再辅助近身攻击击倒对手的话，这个职业搭配是个不错的选择。

四、战士+影行者

同样属于近身物理攻击的影行者，和战士对比，有着极高的相似度，除了两人用的技能方式不一样外。战士所有技能都需要消耗战意，而战意值只有通过攻击和挨打来获得，而影行者所消耗的能量值会随着时间逐渐恢复。在非战斗的情况下，战士是没有战意的，但影行者的能量却是满的。如果两者配合，战斗开始后，先用影行者的技能来积攒战意，随后用战士的技能继续战斗。最吸引人的是，影行者可以学到双持武器，配合战士的单手武器精修，可以让战士获得更高的战斗力，此外，提升攻击速度和躲闪的技能都能让战士在近战中拥有更大的优势。





五、战士+骑士

骑士的技能大部分和圣光与盾有关，如果玩家想将战士发展成一个彻底的移动城墙，那么骑士的技能将会十分适合你。无论是提高护甲百分比还是增加格挡率，这些技能都是让角色变得更能挨打。配合光属性的魔法攻击，还能够削弱目标的护甲能力，给队友提供更好的攻击点，因此，这个职业组合个人认为是专门为了副本而存在的搭配，也是Boss战中的领导人物和MT。





通过职业的相互转换，我们能够在游戏中获得更多的乐趣和体验。在条件允许的情况下，我们甚至可以搁置已经玩了多时的职业，投入到其他还没接触的职业当中去，当一个全新的新人从新手村重新开始，而这一切都不需要玩家重新建立角色，只要完成指定任务即可。游戏中，并没有最强大的职业配合或装备，玩家永远都是游戏的主导者，玩家们的想象力是无穷的，也许今天这样的组合属于王者，但随着游戏的深入和研究，或许笑到最后的并不是他们。P

2008年6月27日，北美著名的游戏制作厂商Turbine在上海和中国玩家进行了一次面对面的畅谈，就其旗下《指环王Online》的未来发展方向和在中国地区的产品运营，与到会玩家展开热烈讨论。会上，Turbine的CEO Jim Crowley、开发VP Craig Alexander等人，围绕玩家所述问题给予了满意的答复，并明确表示，《指环王Online》在中国上线之后将会有更多符合中国玩家口味的要素存在。

Turbine来华召开《指环王Online》玩家见面会

《指环王Online》特色前瞻

在中土世界的大门即将为大家打开的时候，《指环王Online》的各类特色系统也渐渐为人所熟悉，那么，是什么样的内容让《指环王Online》在欧美游戏排行榜上一直居高不下？它的魅力究竟表现在何处呢？作为美国著名的在线娱乐开发商，Turbine从《龙与地下城Online》以及《亚瑟王的召唤》制作中积累的丰富经验所制作的《指环王Online》，到底给我们带来了怎样的惊喜呢，下面我们来看一看。

怪物也疯狂——怪物扮演

在《指环王Online》中，Turbine为大家提供了一个独特的玩家对玩家的战斗系统——怪物扮演，玩家将会在伊顿荒原——PVMP（玩家对怪物玩家）区域，体验到这场别具特色的战斗。

当你通过自由人民角色熟练了《指环王Online》的操作后，你可以在你的人物建立界面的“怪物扮演”按钮开始这段旅程，而作为索隆的爪牙，可不能对自由人民存在一点怜悯之心，你可以扮演兽人掠夺者、蜘蛛织网者、强兽人黑箭、强兽人战争头领以及座狼捕猎者的其中之一，在未来的BOOK13版本中，怪物阵营还添加了新的法系职业——兽人污染者，把自由人民赶出伊顿荒原，那可是你义不容辞的责任。



1个金币就买房，轻松入住指环王

在网络游戏盛行的这些年里，你可能在很多地方都看到或听说过房屋系统这个概念，但却没有一款游戏的房屋系统能符合你的心意，从UO到EQ，即使现在的WOW开发人员也一直在考虑房屋系统的可行性，但这对于设计人员来说是块硬骨头，值得庆幸的是，Turbine找到了新方法打破了传统的规则，不仅把房屋系统带给了个人，还带给了中土大陆上的所有家族。

在你的自由人民角色到达15级的时候，你就可以到各地的房产经纪人那里看房了，在布雷、夏尔、索林大厅、埃雷德鲁因有4种各具风格的社区，你可以通过和NPC对话进入社区参观（每个社区最多可以有250个街区副本，你可以跟你的朋友就近住在一起。每个街区内有30套不同的房屋：4套家族房屋、10套豪华私人房屋和16套标准私人房屋）每种街区内的房屋样式和自然环境都独具特色，在这个开放式的环境里，你不会觉得有任何束缚。

就像房产经纪人的广告牌上写的“1个金币就买房，轻松入住指环王”。

体验“传奇”技能

在《指环王Online》中，每一个游戏地图都设定了许多事件，当你在进行游戏的过程中触发并完成了这些事件的时候，你就可以获得每个事件所给予的特殊属性。

在《指环王Online》中，获取和启动特性是个性化自己角色的方法之一，装备不同的特性可以使你的角色在相关职业的可改动范围内更具有倾向性。



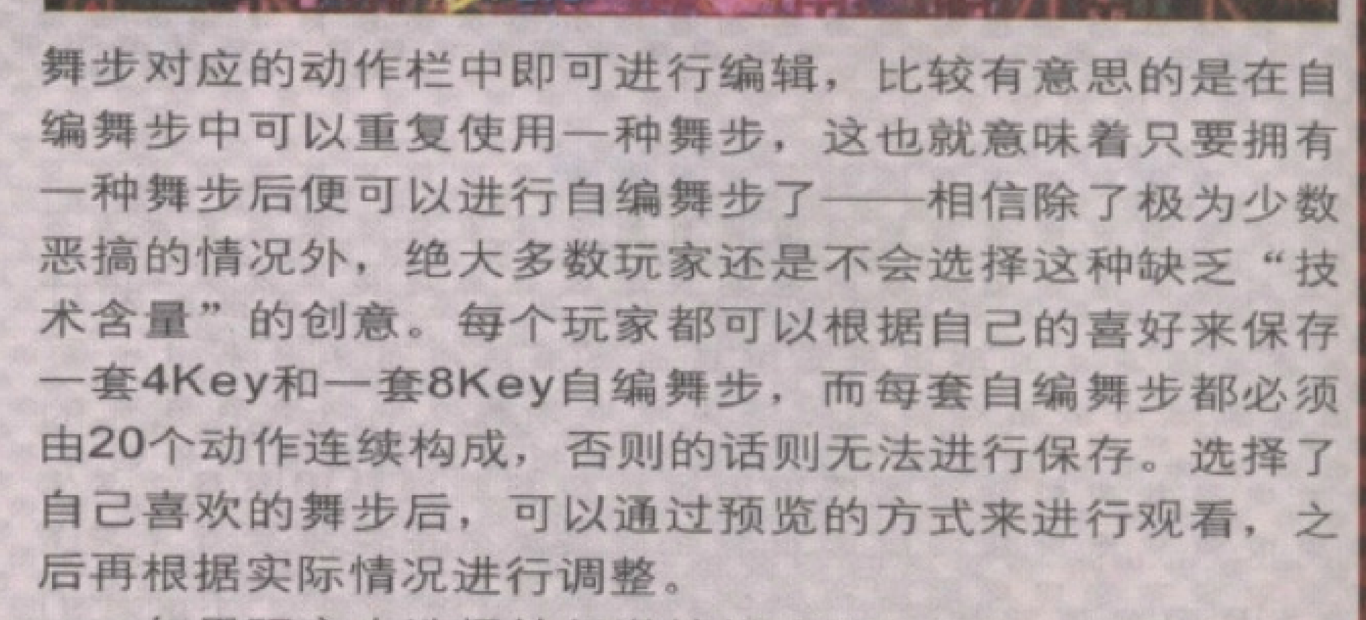
而在4种特性中，传奇特性给你带来的改变尤其显著，你可能因此获得一个新的战斗宠物，你也可能因此获得一些失传已久的传奇技能，你所需要知道的只是，任意一个传奇特性的获得都将给你的个性化人物带来翻天覆地的变化，当然，这些特性需要你在战斗中长期磨练才能获得。



并且，《指环王Online》的特性系统会让你对任务、杀怪、探索都有一个新的认识，那就是：你杀的每一个怪物，完成的每一个任务，探索的每一块地图，使用每一次技能，都将给你的人物属性提供加成。

以上这些也仅仅是《指环王Online》特色系统中的一小部分，数百种动作表情和特色称号、史无前例的团队协作系统、可爱的小鸡扮演、优雅的音乐系统、充实的主线剧情等，准备好，打开这扇门，享受《指环王Online》所给你带来的一切吧。P

《热舞派对》的最新版本里终于开放了情侣激情模式，而各位喜欢随着优美旋律起舞的玩家，也获得了一种新的展现自我的方式。虽然说绝大多数有《热舞派对》游戏经历的玩家，都可以较为轻松地体验情侣激情模式，但是这却并不意味着你已经了解了它的全部……



绽放无限爱的火花——《热舞派对》激情模式全掌握

一、获得进入激情模式的“密钥”

当玩家在选择了情侣激情模式进行游戏后，就会发现在游戏画面下方的中央处出现一个激情累积槽（对应原斗气模式下斗气累积槽的位置），情侣中任意一人的舞蹈分数增加都可以带动激情累积槽数值的累积。毫无疑问的一点是，每当获得Perfect和Cool这样的舞步评价后，激情累积槽的数值增加会更多，而获得Bad评价后的增量则几乎可以忽略不计，至于Miss评价也当然不会增加激情累积槽的数值。当激情累积槽“爆满”后就会进入激情舞步阶段，玩家的舞步也将会变成以往个人Show Time时所展示的自编舞步，但是操作中对应的键数和难度等级却并不改变，而且激情舞步一旦开启后就会一直持续到整个舞曲结束。





情侣激情模式总共分为新手4Key、新手8Key、高级4Key和高级8Key四种，难度也是依次提高，因此玩家最好根据自己的实际能力来选择最为合适的难度模式来进行游戏，这样才能完全体会激情状态下的别样感觉。当然对自己的“舞蹈”水平有足够自信的玩家可以选择较高的难度，从而获得水平的进一步提升，以及那种无与伦比的成就感！

二、如何在激情模式中展现个性

实际上要想充分在《热舞派对》的情侣激情模式中，通过自编舞步来获得众人的喝彩，前提就是一套“白里透红，与众不同”的个性自编舞步。通过平时的游戏可以不断收集不同的舞步，而在高级模式下进行游戏更是有机会收集到高级舞步（这才是区别新手与大师级自编舞步的关键），之后便可以通过点击游戏画面右上方的舞步编辑按钮来自编舞步。将收集到的舞步动作用鼠标左键拖到自编舞步对应的动作栏中即可进行编辑，比较有意思的是在自编舞步中可以重复使用一种舞步，这也就意味着只要拥有一种舞步后便可以进行自编舞步了——相信除了极为少数恶搞的情况外，绝大多数玩家还是不会选择这种缺乏“技术含量”的创意。每个玩家都可以根据自己的喜好来保存一套4Key和一套8Key自编舞步，而每套自编舞步都必须由20个动作连续构成，否则的话则无法进行保存。选择了自己喜欢的舞步后，可以通过预览的方式来进行观看，之后再根据实际情况进行调整。

如果玩家在选择情侣激情模式前忽略了自编舞步的设定环节，仍然可以体验到这种全新的模式——系统会自动随机在两名玩家已经收集的舞步中进行抽取，然后自动进行播放。如果男女双方都各自设定了一套用于情侣激情模式的自编舞步，那么在激活相应的状态后，会播放其中舞步等级较高的一组。此外在舞步等级相同的时候，系统会将先进入游戏房间的玩家的自编舞步默认为激情状态下的指定舞步。

三、细节才能体现差异

在多人进行情侣激情模式游戏时，不同情侣组合之间的对抗也就成为了享受温馨与浪漫外的另一个重要主题。此时的技巧要点并不是很多，而其中最为关键的一点就是尽可能早地激活激情模式，这样对于后期的分数提高会有很大的帮助，特别是在情侣合作完成的舞步获得成功后，奖励的分数更是会让你大呼过瘾！在前期获得大量的Perfect是激情积累槽快速增长的关键，因而在L5以下的舞步时一定要集中注意力，以便获得更多的激情积累和实战分数，除此之外在较高等级的舞步中，甚至也可以抱着宁可Miss也要搏Perfect的态度来进行操作，这样才能最大限度地发挥激情状态的优势——当然对于那些已经在《热舞派对》中“独领风骚”已久的玩家来说，这绝对不是什么难事！





伴随着炫丽光华与玫瑰花瓣，感受情侣激情模式的奇妙氛围，张扬自己的个性与舞蹈魅力……在《热舞派对》中每个玩家都应该享受情侣激情模式所带来的冲击感，你还犹豫什么呢？P



2008年6月，3DMMORPG空战网游《龙骑士Online》已经开放内测满一个月。在此期间，随着玩家的深入探索，游戏中的五大职业死亡骑士、巡林游侠、圣骑士、巫师、祭司均已逐渐掀去神秘面纱，为人熟知特性。其中，又尤以“死亡骑士”（近战肉盾）与“巡林游侠”（远程攻击手）最受龙骑玩家欢迎，成为了内测期间的主流职业。

空战“龙骑士”之死亡骑士加点攻略初探

在此，我们不妨首先来探究一下游戏中“死亡骑士”的练法与加点配置奥妙之处的攻略——

目前《龙骑士Online》中，每个职业共有四大属性特征影响其职业技能特点，它们分别是：力量、体质、智力与潜能。

而“死亡骑士”作为游戏中典型的近战系攻击手，之所以在游戏中颇受欢迎，甚至超过了“圣骑士”的人气度，这是因为死骑不仅能当作大型团战、狩猎Boss的引怪肉盾，更能在攻城战中作为近战主力，冲锋陷阵，后一点“圣骑士”显然无法做到，因为“圣骑士”在游戏中的技能几乎是全辅助型的。

“死亡骑士”的具体加点配置攻略：

力量：能够增加死骑的物理攻击力、招架与格挡几率，对于以暗影系的攻击技能为主导的“死亡骑士”职业而言，力量点数的增长是最直接与伤害输出威力挂钩的属性。此外，力量的增加也对提高招架、格挡几率（使对方攻击、法术类攻击所造成的伤害下降75%）的提升有巨大影响。根据玩家实测数据显示，力量点数每增加一点就会增加死骑0.4的攻击伤害输出（无武器状态下的测试）、招架几率与格挡几率则增加0.02（有武器状态下），所以死骑职业每升一级所获得的点数，在力量属性上应予以优先配置加点。





体质：增加血量上限和生命值恢复速度，对于骑士而言在体质与攻击孰轻孰重的选择上，或许体质属性还更加重要一些——毕竟，任何一款游戏中的骑士系职业，都是靠身体来吃饭的，血量的多少比起技能来更加重要，原因是骑士往往需要在战场上担当引怪、开挂、拉怪的重责。根据实测计算，游戏中死骑职业每增加一点体质，就可相应增加14点血量值。





潜能：增加物理、法术致命几率与近战攻击伤害。“龙骑士”中的潜能属性其实是把双刃剑，何有此解？假设一个死骑将全部升级所获点数砸在潜力点数上，那么全潜力的死骑攻击力比全力量死骑还要高，但是全潜死骑在招架与格挡几率上就没有全力死骑来得全面了，这就是游戏平衡性的设计。实际上，并不赞成玩家练全潜死骑，因为到游戏后期拥有较高招架与格挡几率的死骑在生存性上更能发挥优势。根据游戏实测计算，每增加一点潜能，死骑能增加0.025的物理攻击致命率，而致命攻击能够达到双倍的效果。设想如果全潜80级死骑，再穿上顶级套装，物理致命可高达30%，即平均3刀就能出一刀暴击，暴击伤害是双倍，再配上死骑双持武器的效果就更加……当然了，后期你是否能近身到巫师与游侠身旁是一个决定是否秒杀成功的关键，而全潜死骑过低的招架与格挡能力是其致命的软肋。

智力：增加魔法上限、魔法值恢复速度以及魔法效果，该属性项对于死骑而言几乎可以忽略不计。虽然死骑的技能同样需要耗蓝，但相对完全靠蓝吃饭的巫师职业而言，则是微乎其微的影响。

综上所述，死亡骑士的加点特性应围绕着力量、潜能和体质来展开。此外，究竟是选择中庸的点数平均加法，还是剑走偏锋以极端路线来养成一个死骑，那就完全按玩家心理预期来选择了！

不过，有一点不可忘记，那就是游戏中“死亡骑士”的精神就是勇往直前不惧死亡的设定，这样说来的话或许全潜、全力、全质的单一属性练法，才是最佳选择吧……

由超女张亚飞、丁香晓晓，快男周路明、姚政倾情代言的《新倚天剑与屠龙刀》是国内首款回合制武侠网游，创意灵感来自于金庸名著《倚天屠龙记》，但内容涵盖多部武侠经典作品。游戏宏观背景设定在一个江湖扰攘、乱世纷争的时代。玩家扮演的是一个无意中漂流到桃花岛的江湖小虾米，懵里懵懂就踏入了五大门派争雄的乱世江湖……

《新倚天剑与屠龙刀》评测报告



画面与音乐

较之旧作，《新倚天剑与屠龙刀》的画面有了很大的提升。就画面来说，《新倚天剑与屠龙刀》已然跻身于回合制游戏的第一阵营，不输于同类型的任何一款游戏。无论是山峦峭壁、流水瀑布，还是主城建筑、人物造型，《新倚天剑与屠龙刀》的美术细节都比较到位。目前，由梦幻引领的Q版可爱风，在回合制游戏中形成了大一统的局面，《新倚天剑与屠龙刀》无论是题材还是画面，都让人有耳目一新的感觉。而且武侠的感觉被演绎的很好，在游戏里你能真切地感受绝情谷、无量山、通吃岛等地方美轮美奂的景致之美。

这里要特别说一下人物造型，虽说游戏目前还没有开放染色这样的系统服务，但是分成了低级玩家和高级玩家两种造型。高级玩家70级做完自创武功任务之后，样子是华丽的漂亮，尤其是武当和唐门的高级造型，笔者个人尤其喜欢。值得一提的还有技能的光效，也比较亮丽。

《新倚天剑与屠龙刀》的背景音乐是本款作品最被忽视的出彩之处。即使是官方也没有刻意宣传这一点，但给笔者留下的印象非常深刻。武当、少林、峨嵋这些源远流长的名门正派，背景音乐静谧、古朴，袅袅的余音，让人心旷神怡；明教、唐门则略带一些地域风情，听起来别具韵味。走近峨嵋山瀑布，你能听见水珠迸溅的声响；武当山顶，清脆的鹤唳不时响彻云霄，这些声效细节足可以体现音乐人员的用心。

内容与玩法

1.门派设定

《新倚天剑与屠龙刀》有少林、武当、峨嵋、唐门、明教5个门派，算是武侠游戏里的经典设定，其中少林只有男性角色，峨嵋只有女性角色。门派的攻击属性分为打内和打外两种，少林、武当、峨嵋都属于“打内高手”，明教和唐门则以外攻见长。五大门派使用的武器分别是棍、剑、琴、刀和暗器。





2.武功体系

“自创武功”是《新倚天剑与屠龙刀》最引人注目的一大特点。不过，自创武功可没有那么简单，可以预计官方也一定不会让玩家简单地就能达到目的。自创武功最起码的条件是等级70，其次是兵器修为必须要修满。最后接到任务了，还要去挑战自己的心魔，心魔是玩家的复制体，据说属性、技能都跟任务玩家一模一样，所以打起来可以说简单又不简单。更可恶的是70级挑战的只是第一次，叫做“天级”，80级、90级还会有“地级”和“人级”心魔等你挑战。

3.群体绝艺

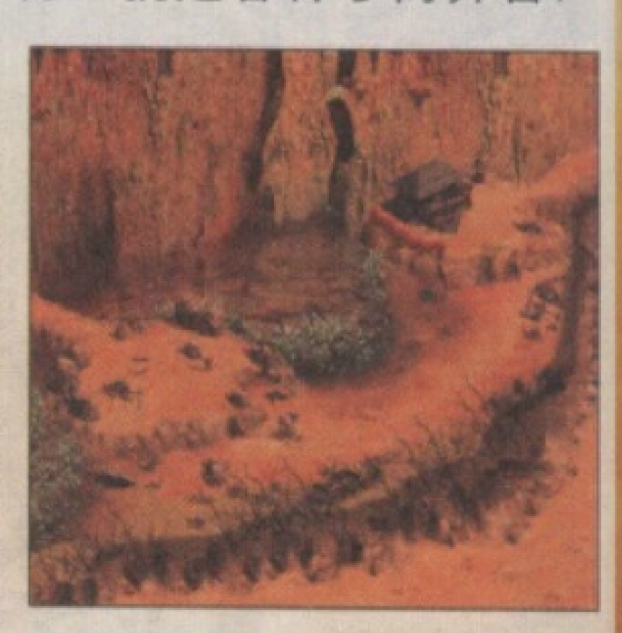
群体绝艺其实隶属于武功体系，不过因为它对PK和练级的重要影响，所以这里要单列出来解释一下。门派绝艺有点类似《魔兽世界》里的光环，它能给整个队伍都带来持续性的增益效果，武当的群体绝艺是一条酷酷的冰龙围绕着角色不停地旋转，明教的群体绝艺则是一团熊熊燃烧的圣火缠身，视觉效果十分赏心悦目。而各个门派还有自己单独的门派绝艺，峨嵋MM的门派绝艺是音疗术，亭亭玉立的妙龄佳人弹奏一曲，就能让你神清气爽为之鼓舞，真是让人遐想啊。

4.秘药系统

秘药系统是生产系的一种玩法，跟打造系统一样，是为了照顾某些特定的玩家群体。《新倚天剑与屠龙刀》的炼药系统从配方、材料等各方面都完全仿制传统的中医炼药过程。每一个药材都有自己的属性，比如性寒、滋补、理气、益气增元，要通过这些属性分析药材的功效，寻求最合理的药材搭配和火候才能炼制出好药。炼药时，放入的药材分为“君”“臣”“佐”“使”“引”5种类别，可以自选小火、中火、大火进行炼制。炼药时，玩家自身的经验、物品包括炼药火候都是决定最终成品的重要元素。

5.珍奇宝宝

《新倚天剑与屠龙刀》的宝宝分为两类，一类是随从，是人型的宝宝，叫麒麟儿；另一类是宠物，就是各种珍禽异兽，叫麒麟兽。无论是麒麟儿还是麒麟兽，初期的时候都十分脆弱，需要用心照顾。成长到后期之后，麒麟宝宝就能成为我们独当一面的好帮手了，无论是练级做任务过剧情，一个高成长的宝宝都是必不可少的。羡慕杨过拥有大雕这通灵动物作伴的玩家，可以来满足一下自己的幻想，因为无论是《神雕侠侣》里的大雕，还是《碧血剑》中的灵猴，你都能在《新倚天剑与屠龙刀》找到。P



众所周知，《生肖传说》中有一个独具特色的“资质系统”，玩家在创建时可以选择成长资质（如治疗系、速攻系等），然后根据你所选择的资质决定你成长的方向。不同的资质，其各项属性的成长速度也将不同，从而使得每个玩家更加适合研习其喜欢的技能。



资质系统隐藏功能？
《生肖传说》的12级技能

所谓“萝卜青菜，各有所爱”，每个人的个性不同，喜好也不同。有的人喜欢冲杀在最前面，享受超高攻击秒杀击飞敌人的快感；有的人则喜欢迅若闪电的感觉，敌人打他屡屡不中，他打敌人一击毙命；也有的人则喜欢掌握仙法的玄奥力量，运用超自然的力量轻轻松松就给敌人以重创；更有的人喜欢救死扶伤，喜欢通过自己妙手回春的能力使自己的战友能够重新投入战斗……而资质系统就是给了所有玩家一个张扬自己个性的机会，让玩家自己选择想要成长的方向，拥有自己喜欢的一技之长。

然而或许大家并不清楚，其实“资质系统”还隐藏着特殊功能哦——根据资质的不同，玩家有些技能将可以超过原有的10级技能等级上限，练就12级的超级技能。每一个资质都可能对应着一个或者多个不同的超级技能，12级的超级技能威力远大于满级技能。

速攻型的资质可以将“绝薪止火”技能练到惊人的12级，可想而知其威力绝对比10级的要强上许多，另外，不知道大家注意到没，在技能栏的右方，还多出了一个“资质”属性，点击之后就可以看到对应你的资质可以练到12级的所有技能，

不但主动技能可以学到12级，被动技能也可以学到5级，如何？是不是非常强大呢？下面，就让我们看看各个资质所对应的可以练到12级的技能吧。

仙法型：

体力：叱咤风云、醉生梦死、出神入化

智力：烽火四起、天寒地冻、燎原烈火、横行霸道、昏昏欲睡、销魂夺魄

防御型：

力量：绝薪止火、血流成河、偷龙转凤、固若金汤

敏捷：防微杜渐、物极必反、花遮柳隐

体力：物换星移、所向披靡

攻击型：

力量：九转功成、旁敲侧击、怪力乱神、白虹贯日、全神贯注

敏捷：心闲手敏、投桃报李、百步穿杨

智力：天寒地冻

速度型：

力量：怪力乱神

敏捷：收放自如、瓦解冰封、物极必反、花遮柳隐、横冲直撞

体力：仁心仁术、防微杜渐

智力：妙手回春

全攻型：

力量：九转功成、旁敲侧击、白虹贯日、全神贯注

敏捷：投桃报李、百步穿杨

体力：叱咤风云

智力：烽火四起、燎原烈火

仙抗型：

力量：血流成河、偷龙转凤

体力：物换星移、所向披靡、起死回生、一石二鸟

智力：仁心仁术、妙手回春、销魂夺魄

速血型：

敏捷：心闲手敏、瓦解冰封、三星追月

体力：生生不息、醉生梦死、河东狮吼、起死回生

智力：横冲直撞、昏昏欲睡

平均型：

力量：固若金汤

敏捷：心闲手敏、投桃报李

体力：出神入化、一石二鸟

智力：烽火四起、天寒地冻、燎原烈火、横行霸道

全速型：

力量：怪力乱神

敏捷：收防自如、瓦解冰封、三星追月、防微杜渐

体力：生生不息

智力：横冲直撞、昏昏欲睡、销魂夺魄

治疗型：

敏捷：花遮柳隐

体力：生生不息、叱咤风云、醉生梦死、河东狮吼、起死回生、一石二鸟

智力：仁心仁术、妙手回春

速攻型：

力量：绝薪止火、九转功成、旁敲侧击、白虹贯日

敏捷：收放自如、三星追月、物极必反、百步穿杨

智力：横行霸道

攻防型：

力量：绝薪止火、血流成河、偷龙转凤、全神贯注、固若金汤

体力：物换星移、所向披靡、河东狮吼、出神入化



《生肖传说》不设定职业，同样也没有门派之分，所有的技能玩家可以随意的学习——这种打破职业、门派限制的设定给了玩家更加广阔的发展空间，给了玩家一个完全自由的世界，让玩家的想象力在游戏中得到全面的发挥。而“资质系统”的出现则给了玩家更多的选择，让玩家可以自由选择自己喜欢的发展方向，拥有某方面的特殊能力。而在终极内测后，不同的资质还将可以练成相应的12级技能，进一步突出各个资质的各自的优势，同时还完美地保持不同资质间的平衡。

可以预见，12级技能的出现，将使得“资质”变得更加重要，也为玩家们在学习什么技能方面指明了方向。相信随着《生肖传说》的越来越成熟，“资质系统”也将不断完善，从而在趣味性、自由性和平衡性之间找到支点，让《生肖传说》的技能系统变得更加有趣。P

最近在朋友那边得了个圣射手号，90级，70的召唤其他全加敏体，用来刷火AC拿火戒指和项链。在刷的过程中掌握并总结了一些技巧和心得，特意拿上来予大家以分享。

《奇迹世界》速刷侦察谷入口之圣射手走位与技巧篇

以下速刷的条件为90左右的圣射手，防上770左右即可，关于组队，无论与自然、战士还是龙骑士都通用，最好是攻击比自己高的。

一开始，喝上风行或豹药就冲吧，上方机关桥由其他高攻职业或同职业较高等级的队友去，如果队友是奶妈的话，就同去，防掉线。



圣射手负责固定桥那边的首领，点开炉灶上的绿色方块后，往后退几步进行卡位，然后上吃糖、攻速、致命、粽子，有战神之力的也打上。卡在这个位置可以在消灭“首领 69龙骑士团 传令”后第一时间再次点绿色方块获得情报。与此同时，在上方桥那边的队友也一定解决了那边的首领（因为他比自己攻高），并开始打守桥的首领准备回来，这时圣射手应马上跑到固定桥开关处，站好后点一下键盘N，把小地图扩大一点，用来观察队友是否已经接近固定桥并提前拉动机关放桥下来让队友过去，为什么要提前按呢，因为固定桥放下来是有一点过程的，提前按则能让队友刚好能踏上桥。圣射手开机关后可马上跟过去，因为按前面开机关的方法，那个队友是99%能过去的，不用担心他会被卡在桥中间，当然，实际情况实际处理。





沿桥追击过去，要消灭两个红色的骑士方能继续前进，到达这里后，先不用急着火力支援队友，而是先到绿色方块将要出现的地方旁边进行卡位，它一出现就点下去获得第3个情报：如果那两个红色骑士的血不多时，可让队友先走一步到前面卡位等先锋地狱犬，当然，看情况而定。小提示，这块岩石可以跳过去，算是小小的走位。

消灭地狱犬后，建议队友跟你一起走上开机关的山坡上，因为走下面的话会触发并引来数只地狱犬，一旦中标（缓速状态）就大大影响前进步伐。

接下来要到下方找NPC罗斯对话，这里是第二处要喝风行或豹药的地方，而且推荐由圣射手过去最有效率，原因有两个：

（1）让高攻能群打的队友先过桥到前面开路，比较有效率，如果让圣射手先走的话，下去跟NPC对话的队友回来时说不定圣射手还没解决那3个标兵。

（2）跟罗斯对话前，有5个先锋怪会挡在前面，必须消灭其中一只才能跟罗斯对话，而且这种先锋怪会晕人，想象一下如果5个先锋一起轮流把你晕住的话，会很郁闷，注意！这种情况并非不可能发生！一旦发生了还得让桥头那边的队友等上半天，影响效率。

消灭标兵和首领后，长跑开始，确保这个时候已喝上风行或豹药，切记在路上跟那个NPC对话。到了第2张地图，在石板门那有个小技巧，如图6所示的位置，跳过这个白色台阶便可以不触发怪物的出现，那么石板门也不会关上。不过这里要视乎队友是否掌握这一技巧，回头用六连射把身后的守卫吸引过来并灭掉，至于前方的守卫在出现时就会主动向你跑来，转身杀掉马上前进即可。



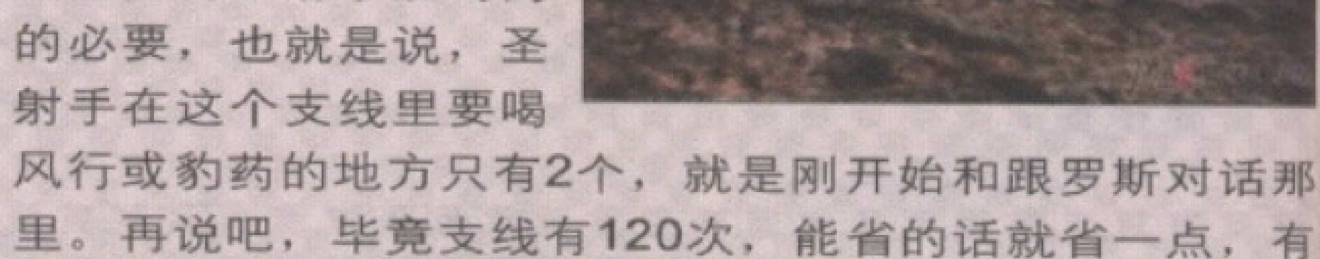
前面有2个开关点，每个机关点都必须除掉2个“精英69 龙骑士团 守护骑士”然后把龙石像点掉。可让高攻的队友直接跑向最前面的那个开关点，自己去搞定左面的。两边都解决后，前方会出现4只地狱犬，只要杀掉3只就会出现3个守护兵，这里建议把4只地狱犬都杀掉，原因还是因为那个讨厌的缓速状态。消灭地狱犬后，圣射手可直接跑到石门边上卡位，通过TAB键切换来杀守护兵，或先用右键锁定好一只再过去石门也行，这就看每个人的操作习惯了。

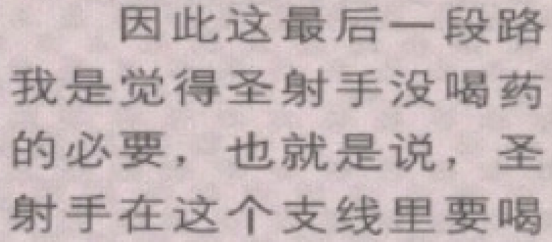
桥通了之后，就剩最后一段路要跑了，在这里我认为圣射手完全可以不喝风行和豹药，原因有以下两点：

（1）圣射手的远程攻击优势，即使不通过移动的石块，也能援助对岸在小岛的队友击杀2只“先锋67 龙骑士团 团员”。



（2）即使圣射手在这段路跑得再快，甚至比队友先到达那个小岛，，也是没有任何意义的，因为2只“先锋67 龙骑士团 团员”至少得等个十几秒才会出现，即使没有喝状态药的圣射手，跑得也不慢，因为他最不缺的就是敏，几乎所有圣射手职业都会加敏。早到了，要等，晚到了，也能帮忙打。

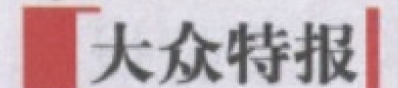




因此这最后一段路我是觉得圣射手没喝药的必要，也就是说，圣射手在这个支线里要喝风行或豹药的地方只有2个，就是刚开始和跟罗斯对话那里。再说吧，毕竟支线有120次，能省的话就省一点，有钱人是不会省这一点药的，因为他们可以直接去买。

最后友情提醒下大家，在全新的风云版里，除了通过吃粽子来提高攻击之外，还可以选择使用合金弹、魔法弹。

速刷侦察谷入口之圣射手走位与技巧篇到此结束，感谢你的阅读，欢迎对此发表建议或向我投掷魔法弹……说到底，圣射手过副本的能力还是很强的。P



迪斯尼魔幻飞板
——Flash拼图有奖小游戏



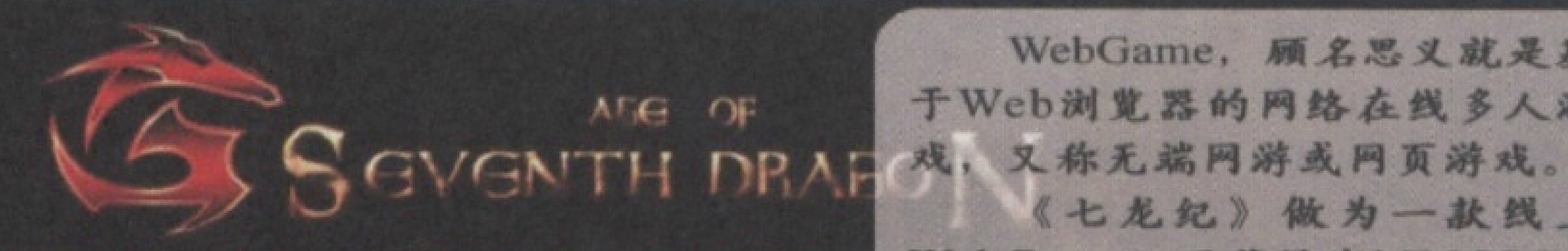
《迪士尼魔幻飞板》是盛大网络携手华特迪士尼互联网集团在中国本土倾情打造的第一款竞速类休闲游戏。该游戏充分体现了盛大致力于打造一流用户体验的制作理念，以及华特迪士尼公司始终如一的特质——包括高品质、创新、缔造欢乐、而且独一无二。这款游戏充满了创造和想象，为中国网络游戏市场又注入了一股清新空气。

7月11日，《迪士尼魔幻飞板》盛大公测，我们特联合上海盛大举办此次FLASH拼图有奖小游戏活动，让所有玩家在充分体验魔幻飞板驰骋飞行的非凡乐趣同时，还准备了丰厚的奖品等你来拿哦，赶快行动吧！

活动时间：6月19号—8月15日
活动网址：http://www.popgamer.com/hd/dmb
活动提示：
点击Flash拼图区PLAY开始游戏，拼图结束后，提交准确的个人信息，我们在所有参加活动的玩家中抽取幸运玩家。
奖项设置：

Mplayer	价值600元	2个
Cute mp3	价值300元	4个
米奇米妮手表	价值150元	4个
25cm公仔	价值60元	6个
迪士尼运动水壶	价值30元	8个
10cm公仔	价值25元	16个
白金账号激活码或10元新手卡		100个





《七龙纪》——今夏魔幻网页游戏最高潮
新服集幸运五环 赢精彩奥运大奖

WebGame，顾名思义就是基于Web浏览器的网络在线多人游戏，又称无端网游或网页游戏。

《七龙纪》做为一款线上WebGame，虽然没有MMORPG华丽与眩目的效果，但其多变的战略性深受玩家喜爱，在这个古老的魔法世界中，你可以建筑、生产、征兵、贸易、雇佣并培养英雄、加入联盟、参与战争、与玩家互动交流。即使你不在线，资源依然在生产，各项建造也按照你的命令在进行。无须客户端，只要你能够上网，只要你打开浏览器，便能驰骋在属于你的《七龙纪》世界里。

奥运热潮正在持续升温，奥运五环从左至右依次是蓝、黄、黑、绿、红，代表奥林匹克运动、五大洲和参加奥运会而相聚在一起的各国运动员。亚洲是黄色的，非洲是黑色的，欧洲是蓝色的，美洲是红色的，大洋洲是绿色的。五环代表着世界五大洲，五色代表的是世界五大洲不同肤色的人民，五环连在一起代表着五大洲的人们能够友好相处。奥林匹克5个圆环的含义是：象征五大洲的团结以及全世界运动员以公正、坦率的比赛和友好的精神在奥运会上相见。

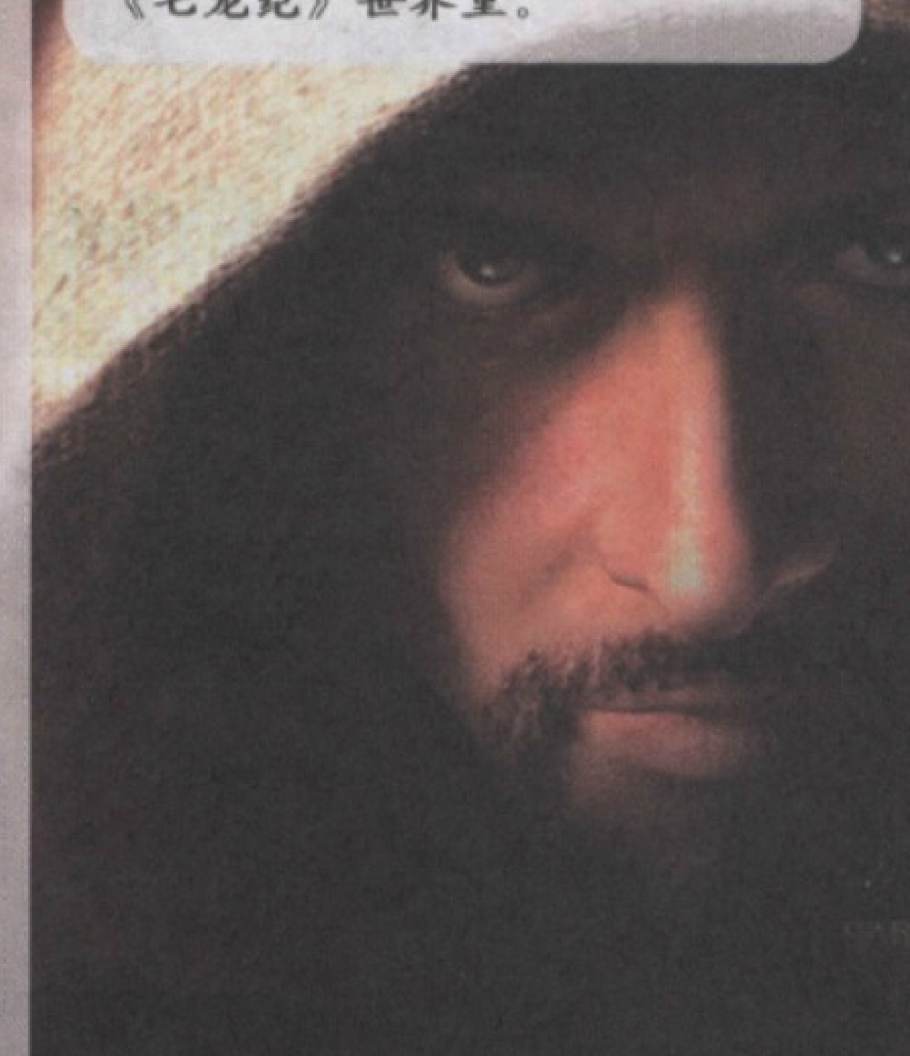
为了与奥运同庆，七龙纪特别推出有奖活动，让你在游戏中也能感受浓浓的奥运氛围。

活动时间：2008年7月20至2008年8月20号
活动规则：
1.玩家须在杂志指定入口注册激活方可参加活动。
2.在活动结束前凑齐5种颜色的玩家将会获得抽奖机会。
3.没有抽中的玩家也将获得亚山钻石100枚。
具体游戏规则请登录网站了解。

活动奖品：

奖 项	奖 品	数 量
一等奖	Wii游戏机+跳舞毯一套	1名
二等奖	手写手机一部	3名
三等奖	精美七龙纪鼠标垫一个	20名
幸运奖	亚山钻石100枚	不限

活动网址：http://7L.popgamer.com



理性规划 中等学历者不惧职场挑战

2008年各地高考录取分数线不久前开始公布，对于那些成绩不太理想的考生和家长来说，或许会觉得前路漫漫，无所适从。“其实，今天的成才道路已经越来越多样化了，读大学不再是一个人唯一的出路。”一位考生家长对记者说，在如今大学毕业生就业越来越难的情况下，理性选择适合自己的成才道路正成为身边许多孩子和父母的共识。职业规划专家指出，中等学历者就业最大障碍在于学历和技能均不占优势，只能从事一些基础性工作，并且难以获得发展机会，因此，最好的方法是结合自己的兴趣，理性规划适合自己的职业发展道路。

职业规划专家认为，好的职业规划开始于一个正确的职业发展目标，成功的职业生涯从选对专业开始。俗话说，三百六十行，行行出状元，如何为自己选择一个适合长期发展并最有希望成为“状元”的方向呢？职业规划专家为广大中等学历的朋友提出以下几条建议：

一、结合自己的兴趣和特点。一个人只有做自己真正感兴趣并且适合的事业才能感到由衷的愉悦，有了积极主动的心态，往往也更容易获得职业上的成功。因此，将职业与自己的兴趣和特点结合是选择发展方向的基本原则。

年轻人对新鲜事物有很强的探索精神，表达自我、实现自我的愿望强烈，所以目前不少新兴领域几乎都由年轻人占据并主导。毋庸置疑，信息时代已经为我们开创了一个完全不同于往日的产业发展环境，企业对人员的要求也不再像往常那样唯学历是举，具备一技之长和出色的职业素质的人越来越受到企业的青睐。以游戏开发行业为例，这种现象尤其常见，许多年轻人未必有着名校学历或显赫背景，却享有令旁人艳羡的薪水和职业发展环境。





二、选择朝阳行业。当一个行业的发展符合社会需求并且为政府所支持时，它才能不断上升，才能提供更多就业机会及更大发展空间。今天，娱乐已成为人们生活中不可或缺的部分，游戏、动漫产业在短期之内便显现出对经济的巨大推动力，更由于其绿色无公害的特点，得到了政府的大力支持，被称为“永远的朝阳产业”。

游戏产业在我国近年来发展十分迅速，市场空间巨大，但人才紧缺却一直制约着众多企业，许多企业高薪优待却仍然招不到合适的人才，只能四处“挖角”甚至坐失市场良机。目前全国高等院校中开设了游戏开发相关专业的并不多见，且教学内容偏于理论，学生的动手能力一直不能得到企业广泛认可。因此，具备扎实的专业技能、丰富的实践经验和优秀的职业素质的游戏人才格外走俏，其待遇也是水涨船高。相比于一些看重学历且人才需求相对饱和的传统行业，游戏这样的新兴产业更看重员工的实际动手能力，且工作环境优越、职业发展空间广阔。



三、选择合适的教育方式。目前，国内院校的游戏人才培养较市场的需求仍然比较滞后，而职业教育以灵活的形式、较短的周期担负起了输送人才的任务。虽然通过参加职业教育实现快速就业正受到许多游戏爱好者的普遍认可，但是面对琳琅满目、水平参差不齐的培训机构，专家提醒，在选择职业教育机构时，需从品牌知名度、课程设置、师资力量、硬件设施、就业服务等多方面进行考察。

首先，要选择知名度高的职业培训机构。知名度需要长期的培养，而品牌影响力较大的机构更珍惜自己的品牌声誉，注重对学员的服务质量。同时，知名度高的培训机构，相对规模更大，在硬件设施、课程设置等方面的实力更强。其次，要选择师资力量强的学校。职业教育侧重职业技能的传授，完全以就业为导向，因此，学员在参加培训期间能否掌握过硬的实战知识，与授课教师的学识修养、工作经验等有很大的关系。最后，看培训机构的就业服务。如今，如汇众益智游戏学院等一些实力雄厚的职业教育机构都设立了专业的就业服务部门，负责毕业学员的就业推荐工作。选择到这样的机构参加培训，中等学历者往往能实现知识、就业的“双丰收”。

许多高考失意的学子瞄准了游戏行业，试图通过职业培训掌握一技之长将兴趣与职业发展相结合。





我为三核狂——AMD三核羿龙处理器引爆夏日激情



当AMD三核羿龙处理器刚刚发布之时，人们还在用质疑的眼光审视着这个“非常规”产品，但正是凭借着独立三核的优异技术和表现，加上AMD一直坚持的性价比路线，让我们深刻领略到3>2的产品理念，同时各大专业媒体的测试结果和性价比的优势也让消费者打消了各种疑虑，充分体会到了花小钱也能玩转高端多核心处理器的乐趣。

一、真“三”核无双——有了三核，你还需要双核吗？

三核处理器在短短半年时间内就获得业界的广泛认可，并成为炙手可热的产品，其本身就反映了合理的技术发展规律和市场发展趋势。AMD率先迈出的这一步用行动告诉大家，打破常规也是科技发展的一种有力证明！

1. “三核”王朝 成就非凡

从单核发展到双核，从双核发展到四核，而随后才出现了三核，这是一个非常有趣的发展历程。但我们清晰地认识到有了双核，才会发展到三核，这又说明了AMD一步一个脚印的踏实作风。三核因双核而生，而四核又稳住高端市场，但四核处理器在市场上可谓“叫好不叫卖”，因此在双核和四核之间产生了一个巨大的市场空隙，三核正是抓住了这样的空间和机遇，一鸣惊人。

2. 田忌赛马——不争的事实“3>2”

在产品路线上，AMD一直坚持着性价比的路线。三核发布仅仅数周，8450的价格再次下调，价格仅为750元左右，成为市场最热卖处理器之一。除了性价比之外，最吸引我们的还是三核产品在技术上的完全保留，即使是最低端的三核产品8450中也完整保留了K10的技术特性、3×512kB的2级缓存+共享2MB的3级缓存，这点相比竞争对手的缩水产品要厚道很多。

另外，AMD三核处理器凭借着3个核心的协同工作的优势，几乎在所有的多线程应用中都全面压倒双核处理器。而三核处理器的性能不仅全面超越双核产品，同时也已经接近四核产品，这更加凸显了三核产品的诱惑力。核心数量的多少对于多线程、多任务性能的明显非常提升，很简单的道理——3>2是不争的事实。

3. 平民的三核时代

三核处理器和其他AMD羿龙处理器一样，将采用AM2+接口，向下兼容目前的AM2接口主板，也就是说用户只需要更换一颗处理器就可以享受到三核的优势而不必更换主板，这种平民化的平滑升级令AMD收获了不少人心。

由于三核的加入，AMD桌面处理器产品线将更为丰富，针对用户人群也更为精确。由低到高，我们将看到，单核Sempron、双核Athlon、三核Phenom X3以及四核Phenom X4，核心的数量一定程度上将代替型号，让用户对产品的理解更为清晰。从产品定价策略来看，AMD显然把“平民化三核”政策坚持到底，性能和价格同样优秀，而且坚持不推出缩水版产品糊弄消费者。

二、PC巨头齐心协力共推AMD三核电脑

当AMD三核羿龙发布才没多久，众多PC巨头纷纷鼎力支持，可见AMD已经在OEM领域具有非常大的影响力。HP、联想、方正、同方、七喜这五大品牌在品牌机市场的占有率人人皆知，这几家大厂在第一时间选择了AMD三核羿龙处理器，也从另一个角度说明了三核处理器的优秀，大家都看到了其中蕴藏的巨大商机。另外，为了配合“我为三核狂”的全国活动，AMD也是携手五大PC品牌一起登台亮相，在多个城市的活动中都提供了丰富的奖品，一方面宣传了自己的品牌PC，另一方面也让更多的用户了解AMD，了解三核处理器。

写在最后

AMD三核处理器不仅是产品研发的成功，更是其营销策略的成功，而“AMD我为三核狂”之芯视界大革命活动将见证又一个奇迹的诞生！2008年的夏季将会是AMD Fans的节日，也将是全国所有普通老百姓的节日。在这个夏天里，就让三核引爆我们的夏日激情。P



基于AMD三核羿龙处理器的同方真爱S7960



头牌新闻

卓智时代，目标软件携手《天地OL》七宠代言发布会

■本刊记者 北四环组


北京卓智时代游戏事业部总经理王亮

6月25日下午，由北京目标软件开发、北京卓智时代运营的魔幻网游《天地OL》召开“七宠附身 赐予你神的力量”活动发布会。本次发布会上北京卓智时代游戏事业部总经理王亮正式宣布，《天地OL》“七宠附身 赐予你神的力量”宠物代言征集活动拉开序幕。活动源于游戏中“一身七宠”的突出特色，由玩家上传宠物宝贝图片进行评选，最终按照《天地OL》游戏中的定位分别评选出7只《天地OL》明星宠物。发布会同时还公布了《天地OL》不删档大规模测试时间为7月25日。本次发布会后，本刊记者对王亮进行了专访。

大众软件：*请简单介绍一下该款游戏的特色，以及卓智时代为何会与目标软件进行合作？*

王：《天地OL》是一款中华魔幻背景的RPG网游，游戏的特色是将图腾灵性再次赋予动物之身，玲珑古怪、威猛难驯的怪禽野兽，都有可能成为玩家最忠诚的伴侣。也就是说宠物在这款游戏中的特点非常突出，把动物所具力量附加自身装备之中，可以独创出众多时尚流行的游戏新玩法：四大职业8种角色的竞技厮杀；七宠附体上古神兽的轮番登场；一身七宠齐上阵、组建强大宠物军团等。该款游戏是目标软件的研发人员历时2年开发完成的，由于前期的一些合作，加之对于一个10余年的研发企业的信心，所以卓智时代选择代理了该款网游。

大众软件：*在发布会上你提到10万人内测的目标，请问该数字是怎么确定的？游戏在运营中还将有何特殊方式？*

王：是的，10万人是一个不低的目标，我们认为，测试达到10万人，基本上保证游戏可以占据一个很好的地位。另外，对于内测、公测的名称，目前很多游戏厂商都区分的不是很清晰，而我们这次的大规模测试不删档，7月25日后的测试不限定人数。目前游戏是按照免费游戏方式设计的，但有玩家反映“免费”游戏是富人游戏，未来会考虑进行修改，提供一些新的模式。

大众软件：*在会上提到了宠物代言活动的概念，请问如何体现这些评选出的宠物？*

王：在宠物评选的过程中，我们尽量不选取生活中常见的猫狗类宠物，而更多地关注一些特色类的宠物。未来会对那些评选出来的有特点的宠物在游戏中进行设计，可能会以小Boss的形象出现。

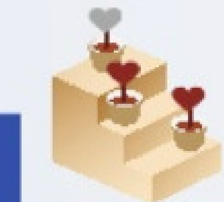
大众软件：*请问卓智时代的公司投资背景如何？据悉目前公司自己也在做研发，产品何时完成？*

王：卓智时代创建于2004年，并获得了多家国际机构的投资，目前公司在做的产品是大型MMORPG《纵横时空》，预计年内可以进行测试。研发和代理实际是业务长期发展的两条线，我们希望通过初期的代理积累运营经验，然后转换为公司长远发展的动力。





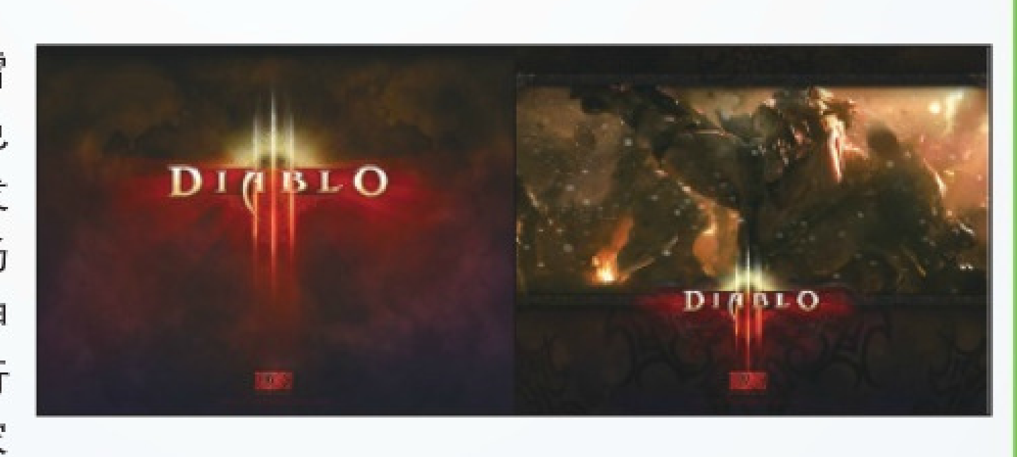
本次发布会用宠物代言的形式取代了以往的明星代言



晶合热点

“大菠萝3”来了！

2008年6月28日，在法国巴黎凡尔赛展览中心举办的“2008暴雪娱乐全球邀请赛”上，美国暴雪娱乐公司公布了其备受赞誉的动作角色扮演游戏系列的最新续作《暗黑破坏神III》，并通过视频宣传片和开发团队成员解说的详细游戏演示，将这款游戏介绍给了数以千计的在场玩家。根据暴雪公司总裁Mike Morhaime在现场的介绍，《暗黑破坏神III》是暗黑破坏神系列的完美延续。玩家可以在5种不同的职业中进行选择，如野蛮人或者巫医，每种职业都有一套独特的魔法和技能。玩家们在冒险中可以体验丰富多样的设置，感受史诗般的故事情节，挑战无以计数的恶魔、怪物和强大的Boss，逐渐累积经验，增强能力，并且获得具有神奇力量的物品。展示中还重点介绍了游戏的新增职业：巫医(Witch doctor)。该职业可以传召宠物，对敌人进行精神控制，以及施放疾病。关于“大菠萝3”的详细情况，请关注本刊的后续报道。



郑伊健代言金山《封神榜II》

2008年6月23日，北京糖果星光娱乐现场。国内网络游戏知名厂商金山软件正式宣布，知名影星郑伊健正式出任金山推出的中华神话战争网游《封神榜II》形象代言人。作为当晚发布会的主角，国际影视巨星郑伊健刚刚卸下《风



郑伊健代言《封神榜Ⅱ》

云Ⅱ》的古装造型，专门从泰国赶赴北京，身披铠甲以《封神榜Ⅱ》中二郎神的游戏形象全新亮相。金山软件高级副总裁、网络游戏事业部总经理邹涛表示："作为金山2008年最重要的游戏品牌之一，《封神榜Ⅱ》自5月30日宣布公测后同时在线人数轻松突破20万，也标志着第一阶段市场推广的全面胜利,而此次携手国际知名影视巨星郑伊健也意味着第二阶段大众市场推广的启动。与2008年之前金山游戏营销推广爆发式策略不同，在未来的游戏推广中，金山将启动市场持续分阶段拉动和研发快速改进的双引擎策略"。与此同时，邹涛还透露："此前备受关注的《封神榜Ⅱ》信用卡机制试点成功，取得玩家认可。借势第二阶段推广工作，金山将要打造全方位立体化的游戏精品大作"。



晶合新作

《魔兽世界》集换式卡牌推出第2版

《魔兽世界》集换式卡牌是美国暴雪娱乐公司与美国Upper Deck公司联手开发的基于《魔兽世界》的集换卡游戏。这款卡牌最大的特点就在于其独特的刮刮卡系统，刮开卡上的密码就能为你在《魔兽世界》在线游戏中的人物增加独特的物品。继2008年年初中文《魔兽世界》集换式卡牌1版"艾泽拉斯英雄传"隆重登场并热卖4个月之后，2版"外域之门"也隆重推出。其中无论是德莱尼萨满、血精灵骑士，还是新的技能、装备、任务，都对应着玩家们在《魔兽世界》游戏中穿过黑暗之门后的体验。当然，新的刮刮卡也随之而来，除无数人梦寐以求的幽灵虎坐骑之外，娴静的钓鱼椅、可爱的猩猩宠物和有趣的地精泡泡，也将吸引无数人的眼球。无论你是《魔兽世界》的玩家，还是集换式卡牌的牌手，新颖的卡牌游戏和独特的刮刮卡都会给你带来美好的体验。



《新破天一剑》换汤换药

近日，《新破天一剑》新版夺宝奇兵将再出奇招。"午灵星大战"将震撼登场！此次"午灵星大战"对人数进行了限制，只限10人进入。除此之外，另一个神秘莫测的新星球——"霜冻新星"也同步诞生。除了能够感受到唯美新场景带来的惬意舒爽之外，这次新版本还增添了许多新物品道具。例如可以增加耐久度30点的磨刀石、可以打造金光闪闪的纯金砖，1个纯金砖可以卖100000破天币。另外，还在游戏中新增加了"霜冻新星"和"午灵星大战"的地图，有地图在手迷路不怕。与此同时，地图上还能显示NPC的标记。



《美少女梦工场5》中文版上市

2008年6月30日，北京娱乐通科技发展有限公司宣布《美少女梦工厂5》简体中文版于当日上市。由游戏天堂电子科技（北京）有限公司总经销。《美少女梦工厂5》是该系列游戏的最新一款作品，以中世纪欧洲为蓝本，由5个世界构成，并增加了表现女儿当前状态的Motion of Emotion（MOE）系统。此外玩家不仅可以扮演父亲的角色，也可以扮演母亲的角色培养美少女。人设方面则再度由前几代画师赤井孝美担任人物设计。

市场参考价：79元/套。







晶合声音

自从2007年下半年《仙剑奇侠传四》引爆国产单机游戏市场，并创造了一轮销售佳绩之后，到目前为止寰宇之星都没有大的动作。近日，本刊获悉寰宇之星决定推出《仙剑奇侠传四》超豪华版，并有意在游戏周边市场寻求新的突破点。为此，本刊记者采访了寰宇之星副总经理傅思建。

大众软件： *怎样看待目前的单机游戏市场？《仙剑奇侠传四》对寰宇之星带来了多大影响？*

傅： 目前国内的单机游戏市场环境很恶劣，《仙剑奇侠传四》发售时给我们带来了不少信心，但由于之后这么长时间没有新品补充到市场里，我们的信心也在逐渐破灭。"仙四"虽然有盈利，但并不足以用来支撑这么长时间。本

次《仙剑奇侠传四》超豪华版则是为“仙剑”忠实玩家提供了又一款精美的游戏收藏品。

大众软件：寰宇之星为什么要投入到游戏周边产品的开发？你们看好这个市场吗？

傅：我们曾经代理过不少在玩家中享有口碑的优秀国产单机游戏，这都是用来开发周边产品的资源，在推出这些游戏的同时，我们也积累了不少周边的制作经验。相对游戏本身来说，制作周边只需要得到制作方的授权，免去了一些环节，这是它的优势。不过，周边产品的利润也无法与游戏相比，我们的目标是到明年为一款游戏制作的周边产品利润能达到此游戏销售本身1/2的利润，这样就可以弥补目前游戏产品少以及不能同步上市的不足。在目前单机游戏市场停滞不前的状况下，开发游戏周边仍然是能体现公司价值，是很专业的事情。

大众软件：下半年寰宇之星还有哪些游戏发售计划？今后会考虑网游的代理或者开发吗？

傅：下半年已经敲定的单机作品有《新绝代双骄ARPG》（暂定名）、《仙狐奇缘2》《幻想三国志四外传》等几款。网游方面我们也有兴趣尝试，但是要观察合适的机会。



石康



老一点的网民知道石康，多半是因为他赖以成名的小说《晃晃悠悠》三部曲；而年轻一点的网民知道石康，则是因为前些时间曾经热播的电视剧《奋斗》。虽然电视剧并没有表现出什么奋斗的迹象，但意外的成功使得石康向着“石亢”转变。在因为《奋斗》落败电视剧白玉兰奖而炮轰获奖作品《金婚》是“两个混混的生活”、《士兵突击》“喊口号太空泛”而遭诸多网民痛批之后，石康近日再放卫星，于个人博客上发表了《编一个〈奋斗〉游戏如何？》一文，计划将《奋斗》改头换面制作成一款网络游戏。“你们不知道，好的网游一年能赚10亿！”他如此对外公开表示。只是不知道他理想中的“好”游戏是怎样的呢？是以赚10亿元为标准，还是如《奋斗》一样制造三个美女死缠一个小眼男的白日意淫？

WCG专区

WCG2008中国总决赛落户复旦正大体育馆

日前，“三星电子杯”WCG2008电子竞技大赛中国区组委会正式宣布，本届大赛中国总决赛的比赛场馆正式落户复旦正大体育馆。无数从WCG分赛区预选赛中成功晋级的优秀选手，将在复旦正大汇聚一堂，为了德国科隆的飞机票发起最终的决战。复旦大学正大体育馆位于复旦大学南区体育中心内，是为复旦大学百年校庆而新建的项目。该项目由韩国理·像建筑师事务所和同济大学建筑设计院设计，建筑面积为12 100平方米，观众席位达5000座。



晶合快评

游戏的山寨时代

■本刊记者 冰河

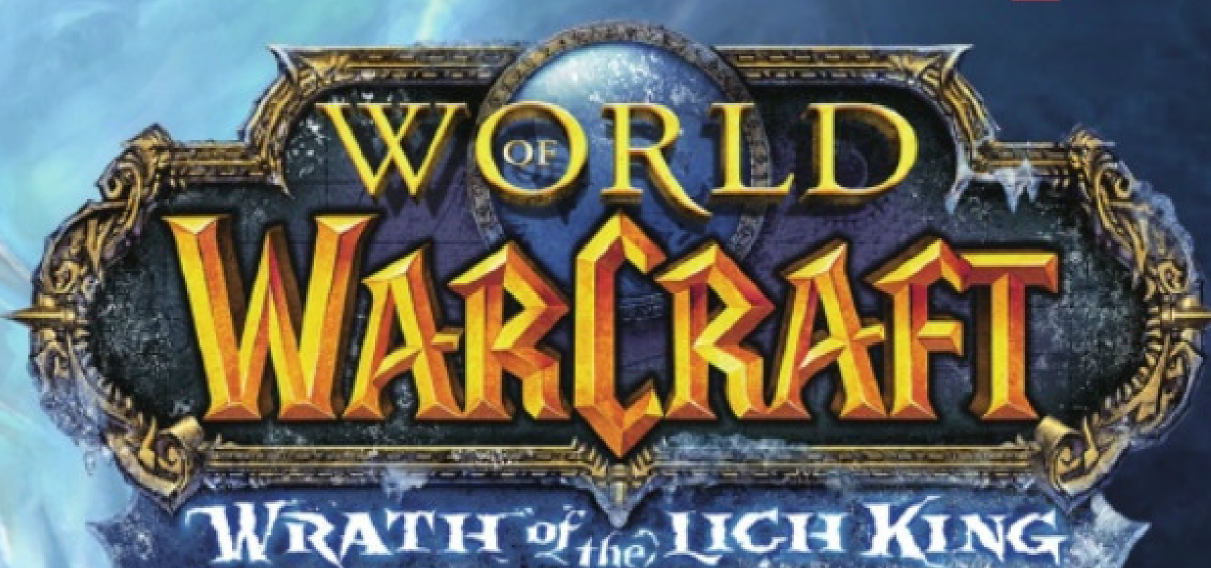


对我来说，从来没想到过游戏能达到如今的普及程度。等等，我说的不是游戏的受众，作为娱乐方式的一种，游戏被越来越多的人接受并喜爱，这是它的必然趋势，没什么好大惊小怪的。我的意思是——我从没有想到过开发游戏也能普及到几乎是个人就存在妄想的程度。嗯，现在的确有许多游戏行业之外的人士进入网络游戏领域，并且取得了或大或小的成功，例如上海的史玉柱或者北京的池宇峰。但这两个人的成功基础都是构建了一个出色的技术团队，也就是说，他们在商业运营上都有自己独到的本领，但在开发上，网络游戏还是个具有一定技术门槛的事情。所以，当我看到一款名叫《仙剑江湖OL》的网络游戏忽然出现在视野中的时候，我承认我的眼镜掉下来了。

抛开这款游戏可能存在的版权纠纷问题不谈，这款游戏看上去的确像个游戏的样子，比当年单机时代的《血狮》，或者年前曾经红极一时的《清廉卫士》都要像个游戏一些。虽然它看上去简陋、粗糙、搞笑，但它的系统设计和服务都已经成型，如果有玩家能忍受住种种缺点，在里面打一阵怪，还是能升个级的，这说明它已经具备了一款游戏的雏形。然而我的同事告诉我，这款游戏很可能是采用了某些热门游戏私服的源代码，将其中的一些界面和图形进行更替，然后就放出来唬人了。替换上去的那些东西自然就会显得简陋可笑，但毕竟底层采用的是成熟产品的源代码，因此执行起来还是没有太大的问题。而且这种游戏由于开发成本低，服务也非常简单，采用的也是某些红火私服所常用的办法，游戏完全免费，只要付费，什么都可以改，直接给个高等级无敌装备的VIP账号都可以，根本不在乎什么系统平衡经济稳定的问题。“因为人家压根没打算长期运营，挣一阵钱就可以走。”

也许上面的结论有些以小人之心度君子之腹，但是面对这样一款有些简陋的游戏，我对它实在是难以鼓起足够的信心。如果真的做小人，捞一票就跑，自然不用操心这些。不过当这个游戏是打出旗号要内测公测，并且注册了企业，仿佛要把它轰轰烈烈进行到底的时候，这种做法就实在有些让人瞠目结舌了。我丝毫不担心它失败的可能，这是顺理成章的事情，认真制作的游戏无疾而终都不是什么新鲜事。我担心的是它成功的可能，近年来网络游戏已经给了我们足够的惊奇和疯狂，一款游戏表面上的不良，完全可以被后期疯狂的市场推广手段所弥补。只要动动心思搞一些擦边球的手段，一款品质一般的游戏存活下来其实并不难。所以，如果未来这样一款存在诸多问题的游戏美滋滋活下去的时候，不知道这对于我们的网络游戏行业具有怎样的推动意义。莫非网络游戏也和手机一样，正在进入山寨机时代么？

难怪石康哭着喊着要来做游戏，看来一年挣10亿，真不仅仅是个梦想啊！P



魔兽世界 巫妖王之怒
死亡骑士初步接触

■WoWAR 影

好了，各位《魔兽世界》的玩家们，不消我多说，当你看到《魔兽世界——巫妖王之怒》（WotLK）的大幅Logo时，一定已经激动不已了。如果说《燃烧的远征》是一场针对燃烧军团的反击驱逐战，《巫妖王之怒》就是一场针对天灾军团的最终决战。玩家所扮演的勇士们将见证天灾军团的最终覆灭，从《魔兽争霸III》的《混乱之治》《冰封王座》到《魔兽世界》至今的故事线，我们和天灾军团的一切恩怨都将在此作一个了结！

魔兽世界——巫妖王之怒
World of Warcraft: Wrath of The Lich King
游戏类型：在线角色扮演
制作：Blizzard Entertainment **运营：**第九城市
上市日期：2008年第四季度 **推荐度：**★★★★☆

WotLK的主要剧情发生地回到了艾泽拉斯世界上的另一个大陆——诺森德。WotLK所具有的新元素除了新的地区任务、新的背景势力、新的副本和战场等，还有令人期待的新职业——死亡骑士（Death Knight，以下简称DK）。DK将会成为与天灾决战中不可或缺的重要力量。在暴雪开放更大规模的测试和召开暴雪嘉年华之前，我们对WotLK的了解主要来自4月份开始的Alpha测试。尽管你今后看到的游戏可能会和今天我们介绍的有所不同，但WotLK的基调已经确定了。让我们第一次全方位地注视WotLK的世界！

首次全方位展示新资料片，奠定《巫妖王之怒》总基调！

Alpha测试开放的内容

Alpha测试服务器上开放的人物等级上限为75级，部分职业的新天赋还没有发布。诺森德大陆上目前开放并制作完成的区域只有北风苔原、尖啸海湾和龙骨荒野，其余区域会在随后的测试时段里逐步开放，最终两个80级区域风暴之巅和冰冠冰川和一些Raid副本可能要等到Close Beta测试才能逐渐看到。Alpha测试中DK的技能和天赋在每个补丁中都有很大变动，一些技能和天赋依旧存在异常或无效的Bug，但目前来看职业定位和设计方向已经基本上明确了。DK作为资料片的一大卖点，相信不会让诸多热切期待的Fans感到失望。总的来说，也许DK的最终形态并不会异常强大到被称为Bug，但他绝对是一个很酷的职业，无论是武器装备还是战斗系统皆是如此。


手持恶搞版灰烬使者的死亡骑士



按照截稿前的官方消息，DK的建立并不需要“牺牲”一个原有高级账号进行所谓的“转生”，甚至并不需要原先的账号来完成任务才能“开启”。只要你的账号内拥有任意一个55级以上的人物，就可以直接建立一个死亡骑士，进入的门槛绝对很低。需要注意的是，每个账号在一个服务器中只能建立一个DK角色。


死亡骑士建立角色界面，目前这里和TBC没有什么不同

很早以前，暴雪的设计师就表示，WotLK中DK的设计是基于War3中的死亡骑士（第二代死亡骑士）。DK的定位是强力的坦克、近战伤害输出者和利用符文剑系统的特殊施法者。Alpha测试中的死亡骑士确实秉承了第二代死亡骑士的特色：死亡缠绕、死亡契约等一系列招牌技能悉数粉墨登场，另外还有像圣骑士和术士那样召唤独特的职业专属坐骑。暴雪设计师还透露，DK会拥有专属的符文武器（Rune Weapon），虽然目前还不知道此类武器的来源和属性如何，但有人已经从客户端里解析出了武器的图片，不管怎么样，希望不要重演60级时猎人史诗弓的历史。

独特的符文系统

DK最具特色之处，便是他战斗时不使用原有的能量/怒气/魔法系统，而采用一个新的符文系统。符文系统的设计多少借鉴了战士的怒气和盗贼的能量/连击。但相比魔法值、怒气或是能量，符文系统显得更复杂、高深。我们可以从头像入手分析这个符文系统的具体内容。从头像上就以直观地看到，与众不同的符文系统包括符文（Runes）和符文能量（Runic Power）两个特殊的区域。图中的头像或许在Beta测试时会变一个外观。因为很多参与测试的玩家都认为，新月形的符文能量槽看起来并不直观，希望用类似能量/怒气/法力的直线条来显示。



新版的玩家头像。图中标注分别表示：1.符文能量槽，2.符文，3.玩家名称，4.生命值

DK的大部分技能是需要消耗符文来使用的，没有足够的符文就无法使用技能。符文一旦被消耗，立即进入再生CD，CD完毕可再次消耗。符文的再生CD是各自独立互不影响的，一般情况下都是10秒，某些天赋可以让再生CD暂时变为5秒。因此，你完全可以像盗贼计算能量那样来计算符文的冷却时间，进而判断某时刻是否可以使用某些技能。DK的符文总数为6个，永远不会改变。符文有血、冰、邪3种属性，分别对应各自属性的技能。玩家可以选择在此安放任意组合的3系符文（但Alpha测试中暂未开放自主更改符文的设定，也没有公布更改条件）。在天赋和特殊技能支持下，还可将普通的3系符文暂时变成特殊的死亡符文，死亡符文可以充当任意一种符文使用。

符文的运转机制

虽然类似盗贼的能量，但符文使用起来的限制更加苛刻。如在常规状态下，你配备了2血/2冰/2邪的符文组合，你使用了冰霜之链（一个定身技能）消耗了两个冰符文，两个冰符文都进入CD中，这样你在10秒内就无法使用其他消耗冰符文的技能，如思维冻结（一个打断技能）。同时，符文系统比其他系统更容易产生资源浪费。持续的战斗中，能量和怒气只要不积累到最大值就不会产生“溢出”而浪费掉，魔法值更是如此。但在符文系统下，符文只要处于可用状态而没有立即被使用掉，某种意义上就造成了“浪费”。只有立即用光所有的符文、让6个符文都处于CD中才能让符文的利用率达到最大。因此，给DK新玩家一个符文使用上的建议：

PvP中尽量保证有足够的符文待用，以应对瞬息万变的战斗局势；

PvE中尽量保证符文随好随用，最大限度地输出伤害或制造仇恨。

死亡骑士的建立和起始状态

任意种族都可以建立DK角色，它不属于所谓的第三阵营。因为玩家所扮演的是一群“觉醒”的脱离了天灾控制的死亡骑士。脱离天灾军团后虽然根据各自种族不同而分属联盟和部落，却拥有一样的目标——颠覆天灾军团。DK的起始等级为55级，在东瘟疫之地上空的一个浮空“大墓地”开始游戏，然后去提尔之手和剧毒林地以东的地区升级，并在这里通过一系列任务来了解这个新职业及其背景故事。遗憾的是目前测试中并未开放新手区的相关任务。

笔者初始建立的DK是一名兽人，其他种族的基本属性值和兽人只有微小差别，总体出入不大。因此，你选择DK种族的出发点首先是种族天赋，当然对一贯要求“美形”的人来说，人物的外形也很重要……



无天赋下兽人死亡骑士的基础属性。死亡骑士出生就可以装备板甲，并可能双持武器，但终生不能使用盾牌。能够使用的近战武器种类有：单/双手剑、单/双手斧和长柄武器，但无法使用远程武器（圣骑士们一定更郁闷了），远程栏的物品暂时也没有设计完成

游离于九大职业之外的死亡骑士，善于运用独特的符文系统！

符文能量初步解析

符文能量可以算是战士的怒气和盗贼的连击点的混合体，符文能量的数值为0～100。

符文能量的获得和使用很像盗贼的连击系统。DK在使用一些技能时可以获得符文能量，通过天赋支持可以让某些技能能够获得更多的能量；另一些技能则会一次性用掉所有的符文能量，并根据符文能量的多少决定造成的伤害和效果持续时间，公式如下：

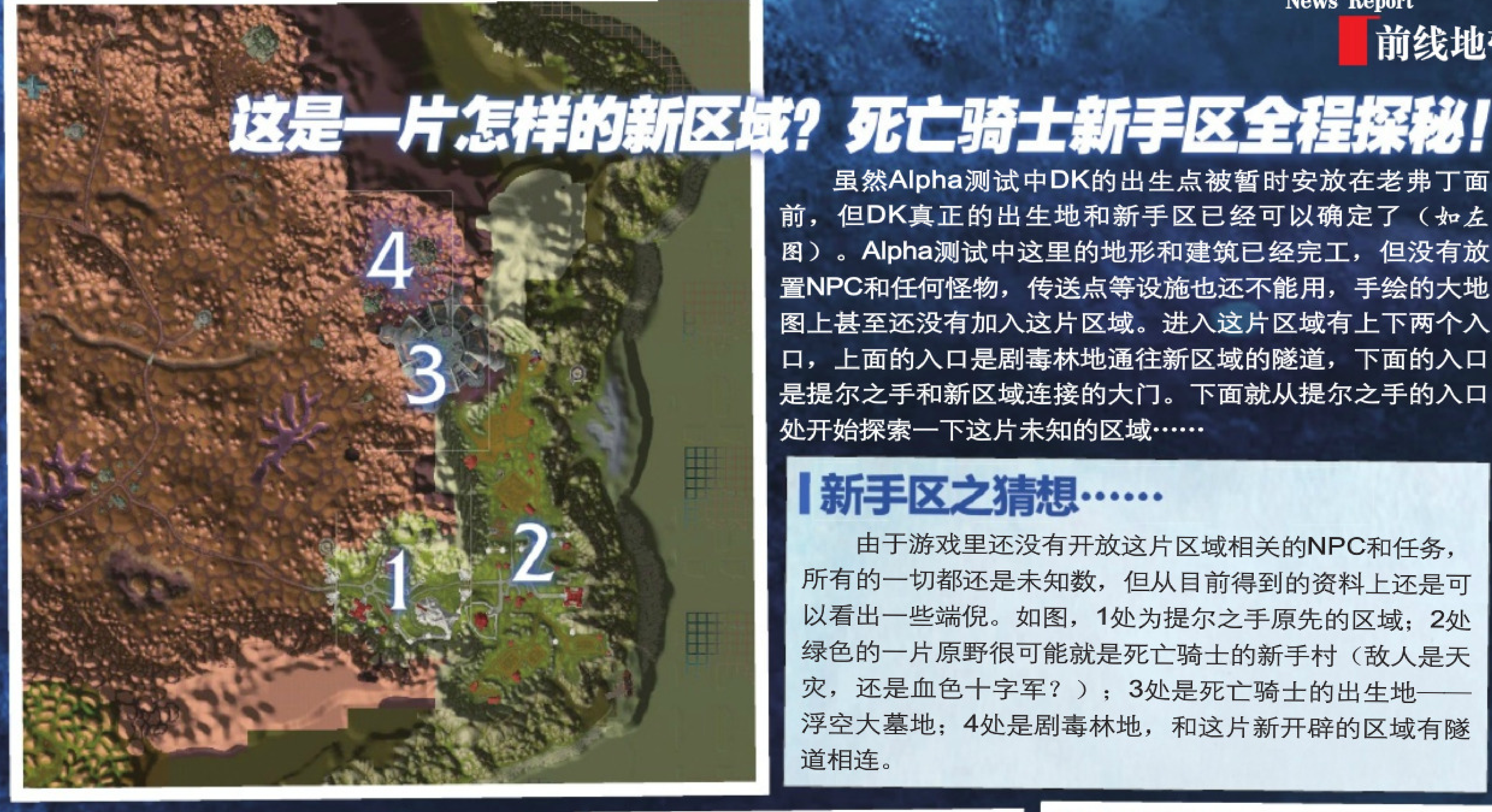
死亡骑士的3系天赋

持续时间=RP/100×持续时间的最大值；

实际伤害=RP/100×最大伤害值。

非战斗状态下，符文能量会和战士怒气那样不断衰减，直到减少为0。你可以通过天赋延缓衰减的速度，并可在战斗状态下缓慢增加符文能量。总的来说，符文能量的使用就像盗贼的连击点，积累到最大时再使用可以达到最佳效果，但是某些时候又必须立即使用以便应对紧急情况。这些属性决定了DK是一个非常特殊而有意思的职业。

这是一片怎样的新区域？死亡骑士新手区全程探秘！



虽然Alpha测试中DK的出生点被暂时安放在老弗丁面前，但DK真正的出生地和新手区已经可以确定了（如左图）。Alpha测试中这里的地形和建筑已经完工，但没有放置NPC和任何怪物，传送点等设施也还不能用，手绘的大地图上甚至还没有加入这片区域。进入这片区域有上下两个入口，上面的入口是剧毒林地通往新区域的隧道，下面的入口是提尔之手和新区域连接的大门。下面就从提尔之手的入口处开始探索一下这片未知的区域……

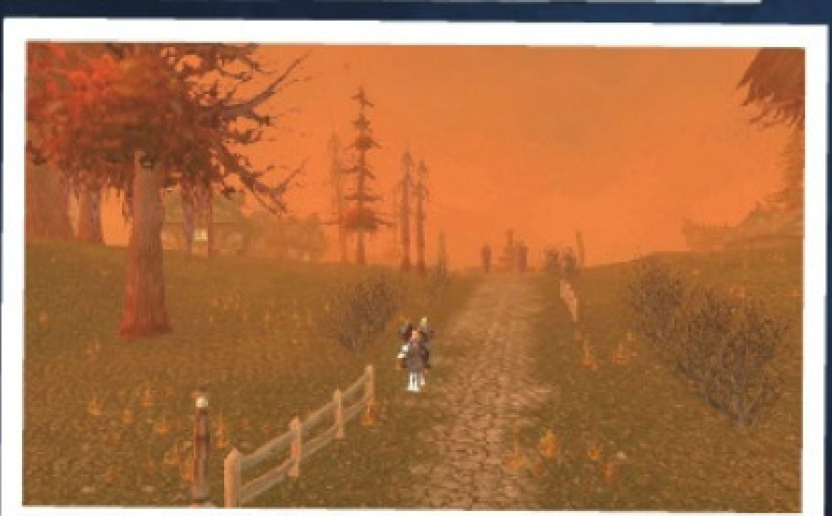
新手区之猜想……

由于游戏里还没有开放这片区域相关的NPC和任务，所有的一切都还是未知数，但从目前得到的资料上还是可以看出一些端倪。如图，1处为提尔之手原先的区域；2处绿色的一片原野很可能就是死亡骑士的新手村（敌人是天灾，还是血色十字军？）；3处是死亡骑士的出生地——浮空大墓地；4处是剧毒林地，和这片新开辟的区域有隧道相连。

从建筑物的风格和旗帜上看，这里无疑是属于提尔之手的血色十字军，至少曾经是属于他们的。提尔之手是血色十字军的总部，也是最大的血色十字军聚集地。WoWRPG手册里介绍说，血色十字军大约有1.2万人，其中1万人在提尔之手，2000人在壁炉谷，更为人所熟知的血色修道院仅有少量的血色十字军而已。WotLK之前的提尔之手看上去仅仅是一个军事要塞，整个区域并不太大，也没有任何“民用设施”，很难想象这里如何解决1万军队的食宿问题。WotLK则为DK开辟了这个新区域，至少把提尔之手的领地拓展了5倍以上，更让人能够相信这里驻扎1万士兵的合理性。目前这片土地已经被瘟疫感染而荒芜废弃，目前还无法判断这究竟是天灾军团所为，还是DK的空中基地光临此处造成的。由于剧毒林地和这里有一个山洞可以通行，天灾军团入侵此地大有可能；而狂热的血色十字军和DK绝对势不两立，很可能是通过新手任务让玩家扮演的DK亲手破坏这片区域。



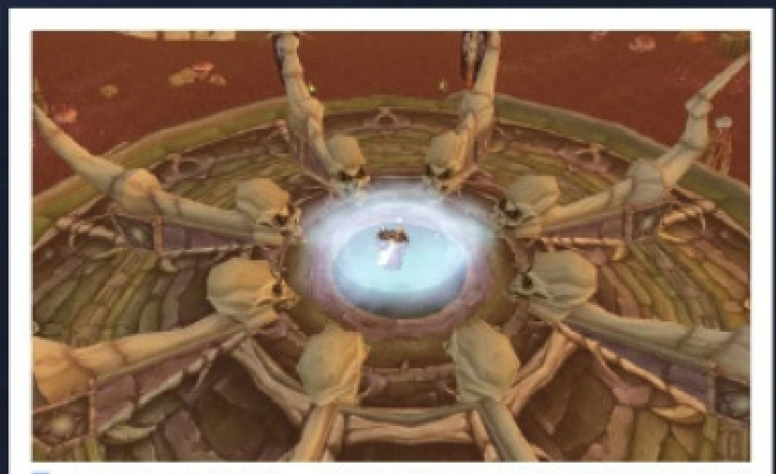
提尔之手血色十字军教堂北侧的围墙处多了一道大门，附近地形也有所变化，这道大门后就是新开辟的区域



这是一片被瘟疫污染的土地，残留的建筑是人类的风格，回首望去感觉这一片地区本来就应属于提尔之手



向北探索又发现了很多建筑，有墓地、房屋和被瘟疫锅污染的农场，这只瘟疫锅是属于天灾军团还是死亡骑士？



来到了西北端，终于发现了这个怪异的传送装置，可惜现在没有任何使用效果——别忘了向上面看一眼哦



哇！好大的浮空堡垒。由于目前还没有得到官方的正式命名，很多人根据War3的习惯称其为“大墓地”。目前官方测试服里是无法到达浮空堡垒的。

我们现在了解到的是，血色十字军的大将军阿比迪斯感受到圣光的召唤，决定组建军队前往诺森德消灭天灾军团，这支部队被称作“血色强袭军”。在诺森德，这支部队和部落发生了冲突，阿比迪斯自己也最终被杀害（部落任务）。但据说有另一部分理智的血色十字军在和新的白银之手合作对抗天灾，甚至有人见到了血色十字军阵营中也有少量的死亡骑士（目前还没有完全开放具体内容）。WotLK中，有一支完全由DK组成的黑刃骑士团，领导者是大领主莫格莱尼。目前并没有这个势力的具体消息，个人猜测很有可能玩家扮演的DK就是其中一员。

不管如何，玩家扮演的DK其首要敌人还是亡灵天灾。从RP角度上看，联盟和部落之间的DK不应该有很尖锐的冲突（就像德鲁伊拥有共同的塞纳里奥议会）。但是这些毕竟是猜测，最终的答案只能期待暴雪彻底完成并开放这片区域的测试时才能揭晓了。P



利用一些“手段”可以飞进浮空堡垒游览一番。浮空城堡下面有一个洞穴，是通往剧毒林地的路，穿过洞穴来到剧毒林地为这次探索画上了句号

编后：随着近期WotLK的Alpha测试落下帷幕和Beta测试的开始，我们也将为读者带来更多关于资料片的前瞻报道。本文中的许多未解之谜，也许将在我们的不定期连载中揭晓。

学者们一般认为，古希腊神话——伊阿宋（Jason）与金羊毛的故事发生在公年前1300年左右，比特洛伊战争稍早一点。从那之后，这个神话就被改编成各种版本，其中最著名的要属1000年后的古希腊诗人阿波罗尼奥斯（Apollonius Rhodius）所著的《阿尔戈船英雄记》（Argonautica）。进入20世纪，电影业的蓬勃发展使这个经久不衰的神话故事屡屡被搬上大荧幕。现在，Liquid Entertainment以21世纪最流行的娱乐方式——视频游戏重新诠释了伊阿宋的寻找金羊毛之旅。



阿尔戈英雄的崛起

■北京 罗德岛的蚕宝宝

阿尔戈英雄的崛起
Rise of the Argonauts

游戏类型： 动作角色扮演
制作： Liquid Entertainment **运营：** Codemasters
上市日期： 2008年12月 **推荐度：** ★★★★

伊阿宋与金羊毛的故事

伊阿宋与金羊毛的原版故事是这样的：希腊古国约尔科斯（Iolcus）的国王埃宋（Aeson）被异母兄弟珀利阿斯（Pelias）谋害，王位也被其篡夺。珀利阿斯夺位后派埃宋之子伊阿宋去寻找金羊毛，声称如能找到就将王位还给他。伊阿宋得到赫拉的帮助，与海格力斯、珀尔修斯、阿塔兰忒等英雄，乘坐“阿尔戈”号（Argo，意即“轻快的船”；Argonauts的本意则是“‘阿尔戈’号的水手们”），历经千辛万苦，终于在其妻美狄亚（Medea）的帮助下如愿以偿得到了金羊毛。返回后美狄亚设计杀死了珀利阿斯，但不久却遭伊阿宋的遗弃，美狄亚悲愤交加，杀死了她和伊阿宋的几个孩子。伊阿宋悲痛欲绝，不久意外身亡。至于死因，则说法很多……

游戏将悲剧故事改编成了可想而知的大团圆结局，美狄亚也不见踪影

菜单：还我清晰世界！

下次你玩RPG时，找一个朋友和两块秒表，让他为你的游戏时间计时：当你开始在游戏中冒险时启动秒表1，当你在冒险中停下来打开游戏菜单（包括主菜单、角色菜单、物品栏等）时关闭秒表1，启动秒表2……如此反复，你会发现：天哪，光是在这些菜单中“流连”就花去了50%的时间。这使游戏的流畅度大打折扣，与《阿尔戈英雄的崛起》所强调的行云流水般的游戏体验也是背道而驰。于是，开发者放弃了一切华而不实、框框条条的菜单，游戏屏幕上只有一个非常迷你的HUD界面，没有RPG惯有的一大堆生命值、魔法值、武器栏、快捷魔法等占去屏幕1/3的东西。他们希望玩家能够完全投入游戏的世界中，多看看巧夺天工的瀑布和你从未在现实中见过的半人羊。总之，全神贯注地战斗吧！

Liquid Entertainment对市场潮流十分敏感——在RTS中加入RPG元素（《龙晶》）、以龙与地下城或魔戒的背景开发游戏（《龙晶》和《魔戒战争》）、将当红剧集改编成游戏（《绝望的主妇》）都是他们顺应潮流的产物。如今，他们又将目光对准了古希腊神话，并改成了现在大受欢迎的ARPG，就连对应平台也追求“全机种制霸”，此次出师实在是野心勃勃。



在如梦如幻的树林中遇到传奇生物，游戏对神话色彩的营造不遗余力

神奇梦幻的希腊神话之旅，与阿尔戈众英雄并肩作战！

开发商依据年轻玩家的口味对原本充满了悲惨与背叛的故事进行了大刀阔斧的改造。游戏中玩家所扮演的伊阿宋拥有一切：繁荣的国家、温顺的子民以及美丽的妻子艾卡米（Alceme）。但就在他们的新婚之日，一支突如其来的箭矢穿透了艾卡米的心脏，所有的幸福皆化成泡影。痴情的伊阿宋决定不惜一切代价寻找让爱妻复活的方法。传说深渊之岛的金羊毛能让人起死回生，于是伊阿宋带着自己的信念与对妻子的爱踏上了寻找金羊毛的旅程。

如何进行游戏？

除了主角伊阿宋之外，目前游戏公布了4位阿尔戈英雄。当他们随着游戏进程陆续被招募之后，就会以伊阿宋乘坐的“阿尔戈”号为基地，在大地图上漂泊。每到一块陆地，伊阿宋最多可从伙伴中挑出两人组成队伍，一起开始冒险。



一般都是3个人同时出动

II 战斗：爽快度满点！

《阿尔戈英雄的崛起》可与你之前玩的那些只靠鼠标点来点去的ARPG大为不同，游戏的战斗更动作化，节奏也更快。回想一下你在《鬼泣》和《忍者龙剑传》中刺激的战斗体验，那就是这款游戏想赋予你的。于是乎，游戏被制作成这样：在游戏的第五章——重返混乱堡里你扮演一个野蛮人，手里握着一把名叫“食尸者之吻”的双手斧，当你挥舞它时有一定几率让隔壁的怪物脑袋爆炸。你已经20级了，生命值大概5000点（当然少不了“红药水”和“滚动条”这类冒险必需品），学会了顺劈斩、撞击术：头、蛮牛冲锋、狂怒之嚎等听起来就很野蛮的技能。现在，你来到一个怪物滋生的洞穴中。进去之后，你立刻给斧头上毒。还好这里不是太暗，你的视野里出现一只巨魔——大个，油乎乎的，散发出邪恶的气息。你走了过去，它也发现你了，就像游戏里的所有怪物一样——它朝你冲了过去。面对面，你看到了它那张狰狞的脸，一边赞叹其细腻生动的面部表情，一边将涂了毒的斧头向其抡去。力度十足的顺劈斩砍得它哇哇乱叫、连连倒退，你趁势使出狂怒之嚎扩大了攻击范围，再来个华丽的蛮牛冲锋“瞬移”到它的面前，最后以撞击术：头结束它肮脏的一生。你走过去，弯下腰，捡起战利品后离开，寻找下一个倒霉的怪物。


战斗不仅爽快，表现方式也足够血腥

秘诀？出招要对路！

游戏的战斗一气呵成，爽快度满点。你的每一个攻击动作都能对敌人造成伤害（不过如果盔甲的等级足够高的话还是可以使攻击无效），你不用担心诸如属性相克这种通常在RPG里都会遇到，但大多数时候让人有点摸不着头脑的问题，也不用研究攻击判定这种动作游戏“硬核”用来单纯训练反应力的课题。游戏注重的是对敌人或神使用正确的武器或法术，只需领悟这点，你就有可能将高等级的Boss秒杀。

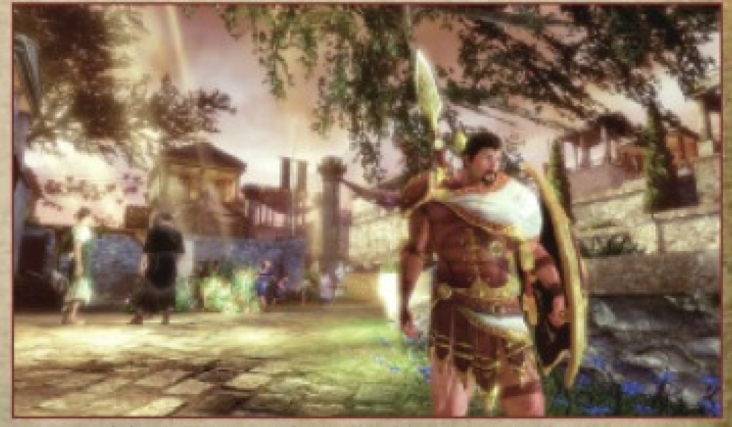

如何对付人面蛇心的女妖？

III 细节：越华丽越好！

RPG可以说是最注重细节的游戏类型了，在这一点上，开发者竭力朝“华丽”的目标迈进，试图营造史诗级的游戏氛围。这是希腊神话，神话中的英雄甚至神祇会以不同的方式聚集到伊阿宋周围。无论是玩家扮演的角色还是队伍中伙伴，都是传说中的英雄人物，而不是某个名不见经传的NPC。你不用再发出类似“为何我不能把崔斯特收入我的后宫啊”这样的感叹了。

乘“阿尔戈”号自由旅行

让我们来看看此次伊阿宋冒险的交通工具——“阿尔戈”号。这艘船由希腊最优秀的船匠阿尔戈斯（Argus）打造，是伊阿宋一行人的栖身之家。“阿尔戈”号可在游戏世界的任何海域航行，甚至是在天空飞行（飞空艇？）。因此你可以根据自己掌握的各种能力自由选择路线和顺序完成整个游戏。每次靠岸登上陆地，你都可以去找当地的居民交流，在神庙中升级自己的法术，招募新的船员。


城镇是接受任务和招募船员的地方

源自经典RPG的人员配置，组成无坚不摧的英雄团队！

伊阿宋 JASON

我们的主角是一个典型的战士。这位武器大师能使用剑、矛、锤等各类型武器，善于在攻击力与敏捷度之间寻找平衡。左腕上的护盾——王国守护者阿斯匹斯的威力几乎可与神器媲美，不但能抵挡攻击，还能轻易将冲上前的敌人撞成碎片。

海格力斯 HERCULES

大力神海格力斯是宙斯之子，最强壮的人类。这位著名的英雄是狂暴与和善的矛盾结合体，既勇猛好战又饶有风趣，是伊阿宋的至交。海格力斯的唯一武器就是他无尽的力量，他能徒手将一个全副武装的敌人制服，只需轻轻一撞，敌人便被击飞，然后肆意践踏吧。

阿基里斯 ACHILLES

阿基里斯是海洋女神忒提斯与国王佩琉斯的儿子，战无不胜的他历来以勇气、俊美和体力著称。战场上阿基里斯是旋风斩型的角色，他那把重量级的双头剑所到之处寸草不留，轻易就能将敌人的盾牌击得粉碎——何况是他们脆弱的骨头呢？手臂上的佩盾也使他能够抵挡敌人的强力攻击。

阿塔兰忒 ATALANTA

隐匿于丛林深处的阿塔兰忒是美丽而野性的女猎手，年纪轻轻便能在危机中游刃有余。擅长使弓箭的她拥有绝佳的灵敏度，百步穿杨、漫天箭雨……显然，作为伊阿宋独一无二的帮手，远程攻击才是她的拿手好戏。从小父亲就传授她在箭上涂毒以及附魔的技术，这一切都令她弓箭的杀伤力大增。

潘 PAN

半人半羊的潘已有800岁了，几百年间他游历了希腊以及世界的各个地区。潘不但是一位睿智的导师，还是一位喜欢讲故事的和蔼老人，有他在你的旅途永远不会寂寞。潘在战斗中的作用类似于牧师：致盲敌人、医疗队友，偶尔也会使用他的木杖和犄角重击敌人。

最后，玩家此次旅程的所经之处也是开发商着力描绘的地方，除了还原了希腊古城的风土人情，还依据游戏的背景让它们变得更加鲜活。每个城镇看待伊阿宋的方式都有不同：有的同情，有的爱戴，有的憎恨。例如迈锡尼是伊阿宋即将迎娶的艾卡米公主的故乡，这里的居民认为公主被刺是伊阿宋保护不力，于是当玩家旅行至此时，居民会不友好地向你吐口水，就连狗狗也冲你咆哮。

“呜呜，你们以为我为何来此？吾欲救公主之心，可表苍天、可诉日月呀！”

人们常说"战争让女人走开"，而走进战争的女人以其柔美、感性的气质，更能衬托出战争恶魔的残暴本质。《温柔杀手》（以下简称VA）中的主人公是英国军情六处（MI6）女特工Violette Szabo。在二次大战中，她为盟军的情报工作作出了不可磨灭的贡献。在一次任务中，Violette不幸被德军俘虏，在受尽了非人折磨后依然坚贞不屈，最终被纳粹杀害。痛苦的拷打和疾病让她失去意识，以往执行过任务的片段一个个从脑海中闪现。玩家将进入她的精神世界，以闪回方式来体验这位女英雄辉煌而短暂的一生。



女版《细胞分裂》温柔杀手
二战中的间谍故事

■江苏 老黑

温柔杀手
Velvet Assassin
游戏类型：射击　制作：Replay Studios
运营：Gamecock Media Group
上市日期：2008年第四季度　推荐度：★★★

VA的游戏方式同Ubisoft旗下的王牌谍报游戏《细胞分裂》类似，Violette Szabo主要依靠黑暗和阴影来掩护自己，还要避免自己发出的声响惊动敌人。同动态光源的互动，是改变场景亮度的手法，也会提供给女主角更多的保护。和Fisher大叔一样，Szabo也具备各种飞檐走壁的能力，但二战时期并没有SC灭音枪这样的实用武器，更没有诸如光纤窥镜、遥控摄像头这样的高科技辅助特勤装备，Szabo更多的是依靠自己敏捷的身手，以近距离肉搏方式来"瞬杀"纳粹士兵，这对玩家在潜入战中的操作提出了更高的要求。



操作Szabo将和操作Fisher大叔的感受完全不同，但他们都对光线十分敏感

黑暗渗透+心理惊悚，全新概念还是一个噱头？

梦境开始：特殊的游戏方式

由于游戏是以同《终极刺客——契约》类似的梦境方式展开，主人公在丧失意识情况下所体验到的痛苦挣扎，都会原汁原味反应在游戏中。这使得VA除了真实的潜入方式外，还融入了以心理惊悚为代表的超现实主义表现手法。主人公可以在游戏过程中进入"吗啡模式"，这是一种类似子弹时间的表现手法。该模式依靠Szabo在现实世界的监狱中搜集的吗啡来发动，这意味着VA可能存在类似《刺客信条》那样的意识和现实平行进行的流程。在进入"吗啡模式"后，Szabo从特工行头转换成囚服或者病人服，屏幕上除主角外的一切事物的移动速度变慢，整个画面以暗红色调表现，空气中漂浮有无数的红血球，以增加环境的感染力。在这段稍纵即逝的时间内，玩家可以控制Sazbo完成更多战斗动作。

取材自真实二战历史

Violette Szabo是以二战中真实的传奇女特工Violette Summer为原型创作的，游戏的关卡也基本依照她的事迹来设计。Violette出生在巴黎，父母分别是英国和法国人。她19岁时在伦敦同法国青年Etienneza结婚。二战爆发后，丈夫毅然回国参加抵抗运动，不久后牺牲。她把女儿托付给自己年迈的母亲，以自己的双重国籍和语言能力为掩护，进行敌后情报工作。1944年7月10日，她在一个德军检查站暴露身份并被捕。次年，这位女英雄被处决，年仅23岁。1946年，她被英王追授乔治十字勋章（她是第二个拥有此荣誉的女性），1947年被法国政府追授十字军功勋章，她的事迹也在多部电影和文学作品中传颂。



历史感还原得很好

VA将在一种压抑的氛围中进行。间谍题材中那种快意恩仇是无法在VA中出现的，这不单是氛围的营造，还包括关卡的设计。目前制作组对外公布的一个前往德军兵营的任务中，Sazbo的目标是一个被捕的英国间谍，你的任务不是去营救他，而是为其送去氰化物，避免他受到严刑拷打的折磨。尽管玩家可以完成黑暗的考验，但游戏将不会给我们带来一个大团圆的结局，严格忠于历史也是出于对先烈的尊敬。



当你在黑暗中时，这样显示更容易看清自己

新作短波

《职业进化足球2009》已经正式宣布，喜欢足球又不喜欢FIFA系列的玩家们又有得盼了！

■晶合实验室 大漠小虾

职业进化足球2009新作公布
画面、操控全面提升，发誓夺回领先地位！

游戏类型：体育 **制作：**Konami **发行：**Konami
上市日期：2008年第三季度 **推荐度：**★★★★☆

去年，《职业进化足球2008》甫一发售就意外地遭遇玩家的批评。系列的制作人高冢新吾立刻表示痛定思痛，要续作不再令玩家失望。但直到2008年6月底，Konami才正式发布新闻稿，宣布新作《职业进化足球2009》，并且发售日仍旧在秋季。按照往年惯例，大概到10月底大家就能体验到Konami卧薪尝胆的成果了。


球场比前作更亮丽，感觉在向FIFA系列靠近

Konami在官方新闻稿里表示，本作将有“大量的内容进化”。在PES2009中，我们可以看到更多的动作、创新的控制方式以及新的在线要素——虽然这看上去和FIFA系列每年的例行承诺没有什么差别，但官方的态度很明确：这一次要让PES系列重新回到“绝对领先”的地位。由于目前新作刚刚发布，还没有更多的消息得到确认，但可以确认游戏会在优化上做足文章，并解决多个机种上AI表现和手感不一致的问题，希望届时回放的帧数也能达到令人满意的效果。除此之外，Konami承诺PES2009的画面会比之前更加细腻，使游戏的过程更具真实感。在PES2008的基础上，图像引擎在配置不提升的基础上会得到进一步加强。从发布的首批截图来看，球场的细节的确要比前作好得多。



一个新的比赛视角？注意小地图的显示方式

这次公布的消息粉碎了游戏将不会发行PC版的传言，确认将延续以前的全平台策略，但这一次，官方新闻里没有提到是否将发售Wii版。

（更多关于PES2009的消息请关注本刊的后续报道——**编者注**）

潜行者——晴空全新试玩
人物AI得到改善，敌人变得更聪明！

游戏类型：射击 **制作：**GSC Game World **发行：**Koch Media **上市日期：**2008年8月 **推荐度：**★★★☆

随着《潜行者——晴空》（以下简称CS）发售日的临近，关于游戏的细节也逐渐清晰起来。结束了《切尔诺贝利的阴影》的玩家，可以在这款资料片中展开对“自己”的追杀——玩家扮演的是雇佣兵Scar，你的任务是杀死游戏初代的主角Strelok。实际上，在流程中你并无法杀死他，同前作一样，资料片的整个故事也是以Strelok为中心，不过这次是以新任主角的视角展开的。


除了死亡竞赛、团队竞赛和夺旗外，还加入了最多支持32人的新比赛方式

游戏的活动地区依然在切尔诺贝利核泄漏区，不会扩展到别的地方。CS的场景由一半前作场景（包括核电站、农业研究所和红森林）和一半前作无法探索的区域构成（包括一个巨大的遍布各种水下突变生物的沼泽地）。沼泽地将有一个全新设计的突变怪——湿地吸血鬼登场。已知游戏中包括8个派系：强盗（Bandits）、责任（Duty）、自由（Freedom）、晴空（Clear Sky）、雇佣兵（Mercenaries）、内卫部队（Internal Troops）、科学家（Scientists）和独狼（Lone Stalkers），玩家可以加入其中的任何一个，并带领他们走向胜利。


使用探测器时，另一只手只能使用小型枪械

前作的敌兵AI设计存在不小的缺陷，虽然同他们的正面交火危险性极大，但利用死角可以轻而易举干掉他们。CS的AI脚本进行了重新制作，敌兵会懂得交叉掩护、侧翼包抄等战术。试玩版中，敌人小组的火力配置和合作都相当合理，单个玩家根本无法战胜一支装备AK-74U和霰弹枪的4人小队。另一个明显的进化是，敌人终于懂得如何丢手榴弹了。在敌人掷雷后，HUD界面上会出现同《使命召唤4》类似的手榴弹指示器。

末世的气氛依旧烘托得很棒

丰富的武器和出色的射击手感是《潜行者》的一大特色，在CK中追加了修复损坏枪械的设计，一个全新的枪支升级系统也出现在本作中。除了大量的现役枪械以外，CK还加入了弹种的选择等细节设定。

New Release 上市游戏热报

前言：本期的游戏类型十分丰富，充分满足不同性格喜好玩家们的需要，体育、动作、射击、策略、角色扮演、竞速和模拟，无论你偏爱哪一种，统统可以在本期中找到。

■ 晶合实验室 苍耳



胜利十一人2008
Winning Eleven 2008

体育
推荐度：90

WECN首次尝试使用普通话、粤语双语解说，加入了更多更详实的球员数据、真实的球场赛事以及更加丰富的其他道具，在细节处理上更为精益求精。



制作：KONAMI
发行：KONAMI
上市日期：2008年6月8日

塔库诺基地
Tecno Base

射击
推荐度：75

游戏中你需要从塔库诺基地逃脱并消灭沿途阻挡你的那些机器人兵团，游戏的画面对小容量游戏来说还是比较精致的，如果喜欢小游戏又喜欢FPS游戏的玩家可以试试。

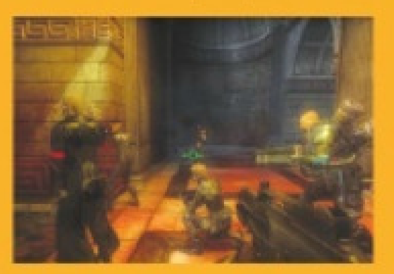


制作：Guruy Entertainment
发行：Guruy Entertainment
上市日期：2008年6月11日

克莱夫·巴克的耶利哥
Clive Barker's Jericho

动作射击
推荐度：80

恶魔出现在耶利哥，而拥有作战技能以及对超自然现象有着敏锐感觉的玩家就要在这里与恶魔展开战斗。游戏画面精美，电脑AI较高。



制作：Alchemic Productions
发行：Codemasters
上市日期：2008年6月13日

神奇绿巨人
The Incredible Hulk

动作
推荐度：70

本作采用了自由开放的游戏系统和非线性的游戏任务设计，多达18种技能与动作元素，和电影剧情相差无几。



制作：Edge of Reality
发行：SEGA
上市日期：2008年6月13日

一级方程式2008豪华版
F1 2008 Delux

竞速
推荐度：80

喜欢F1的人每年赛季中时都会等待PFT推出的F1游戏，今年推出的时候比往年要略早，虽然可以用键盘玩，但设计更偏向于方向盘玩家。



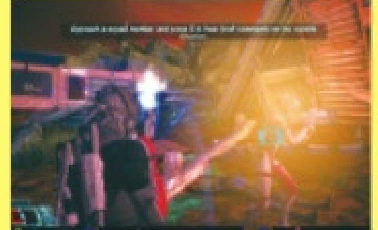
制作：美国艺电
发行：美国艺电
上市日期：2008年6月13日

推荐

质量效应
Mass Effect

角色扮演
推荐度：90

游戏采用即时小组战斗的方式进行，可以采用即时制、小组规模的队伍进行战斗。玩家的一举一动将会影响到整个银河系所有生物的命运。

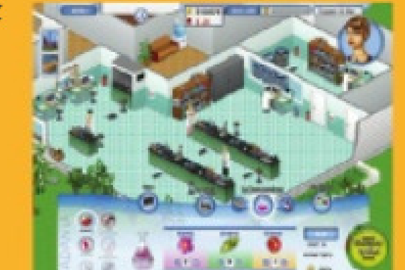


制作：Bioware
发行：美国艺电
上市日期：2008年6月13日

美丽工厂
Beauty Factory

模拟经营
推荐度：65

游戏开始玩家可以选择男性或女性角色之一，对发型、面貌、服饰外观和颜色进行搭配。你可以按照正规的顺序进行游戏，也可以选择4个不同的任务进行挑战。



制作：City Interactive
发行：incredigames
上市日期：2008年6月18日

模拟火车收藏版
Trainz The Complete Collection

模拟
推荐度：65

本作是官方发布的合集，包括了《模拟火车2006》《模拟火车2004》等系列的多部作品，充分满足了《模拟火车》系列爱好者的收藏欲。



制作：Auran
发行：Paradox Interactive
上市日期：2008年6月21日

偷车大盗
Hotwired and Gone

动作
推荐度：65

本游戏模仿GTA，玩家在游戏中为了生存在这个城市而经历许多挑战和威胁。玩家必须执行危险的盗车任务，并最终消灭敌对帮派。

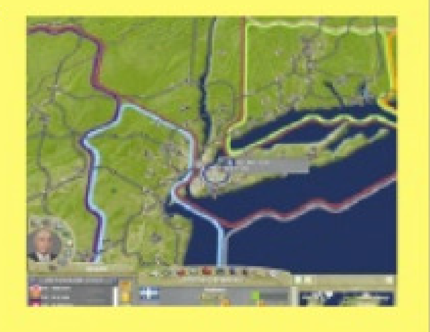


制作：Incagold
发行：Incagold
上市日期：2008年6月21日

至高统治者2020
Supreme Ruler 2020

策略
推荐度：70

作为一款界面简陋的策略游戏。虽然画面算不上精美，但超大地图和严谨的游戏情节还是值得玩家进入游戏尝试一把。



制作：BattleGoat Studios
发行：Paradox Interactive
上市日期：2008年6月21日





掌间的银河

——漫谈《质量效应》与新一代太空RPG风潮

□广东叉包饭斯DKCK

保质保量 效应出众

那是2008年初的某个夜晚。我戴上耳机，拿起Xbox 360手柄，开始创建我心目中的银河游侠——Shepard指挥官。性别、面貌、姓名、背景、心理、职业，游戏开始……

慢着，慢着，是不是少了点什么？我放下手柄，本能地觉得主角就这么冒冒失失跑上诺曼底号开始星海征途似乎太快了点，又想不起来到底是缺了什么。“RPG考据强迫症”爆发的我忍不住又创建了一遍人物，这次我心里努力回想着玩《星球大战——旧共和国武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic）时候，一开始都干了些什么。



女主角Ashley Williams

明白了。六大属性没了，也免去了先选Skill再选Feat的递进关系。一切都打包在Combat（战斗）、Tech（技术）、Bio（生物）三种方向及其混合出的六种职业里，直接选择即可。多少年来，熟悉BioWare和黑岛作品的RPG死忠玩家，游戏开始前创建人物的过程花上个半小时一小时再正常不过。哪怕《旧共和国武士》，用的也是威世智官方出品的星战战役设定下的D20系统，无论绝地、西斯，照样从六大属性开始分配。而《质量效应》尽管出自《旧共和国武士》原班人马之手，却彻头彻尾是一款BioWare的原创太空剧。

一周之后，游戏通关。我的结论是：从各方面说《质量效应》都表现出一种节制和优雅。

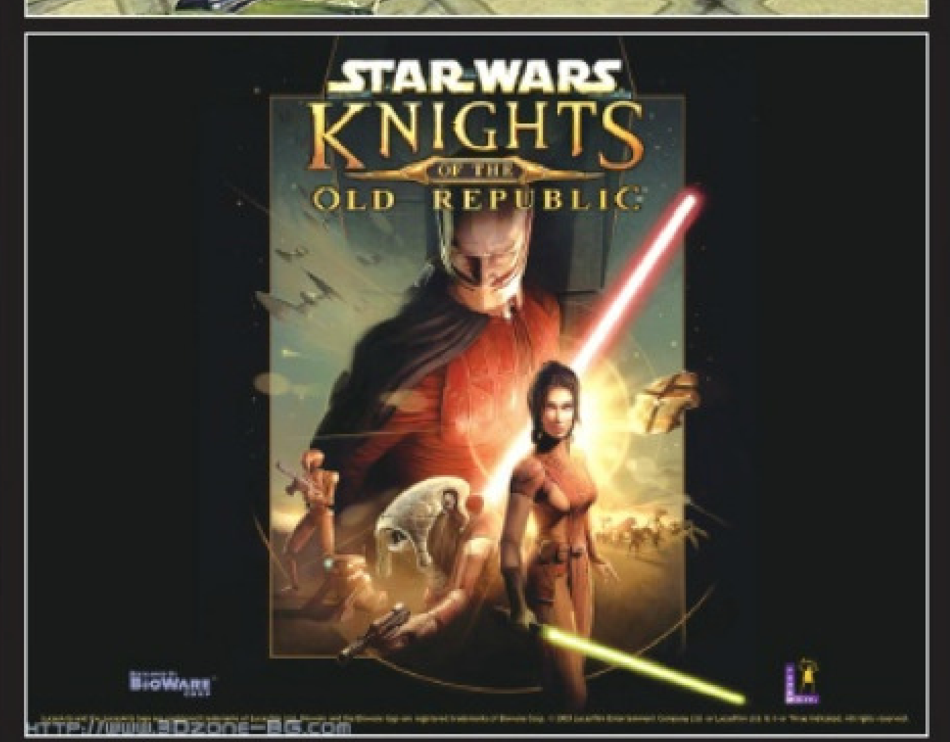
为什么说节制？节制就是恰到好处。一上手就让没有D20系统常识的普通玩家去分配属性点，无形中提高了门槛。而简化人物创建过程，技能一次打包，是最干净利落的做法，大大舒缓了玩家的学习曲线。

《质量效应》中不会见到啰嗦的剧情、泛滥的武器、无用的NPC和单调的任务。每一处细节



创建界面简洁明了





《星球大战——旧共和国武士》，作为科幻类RPG的杰作，也是《质量效应》追赶的目标

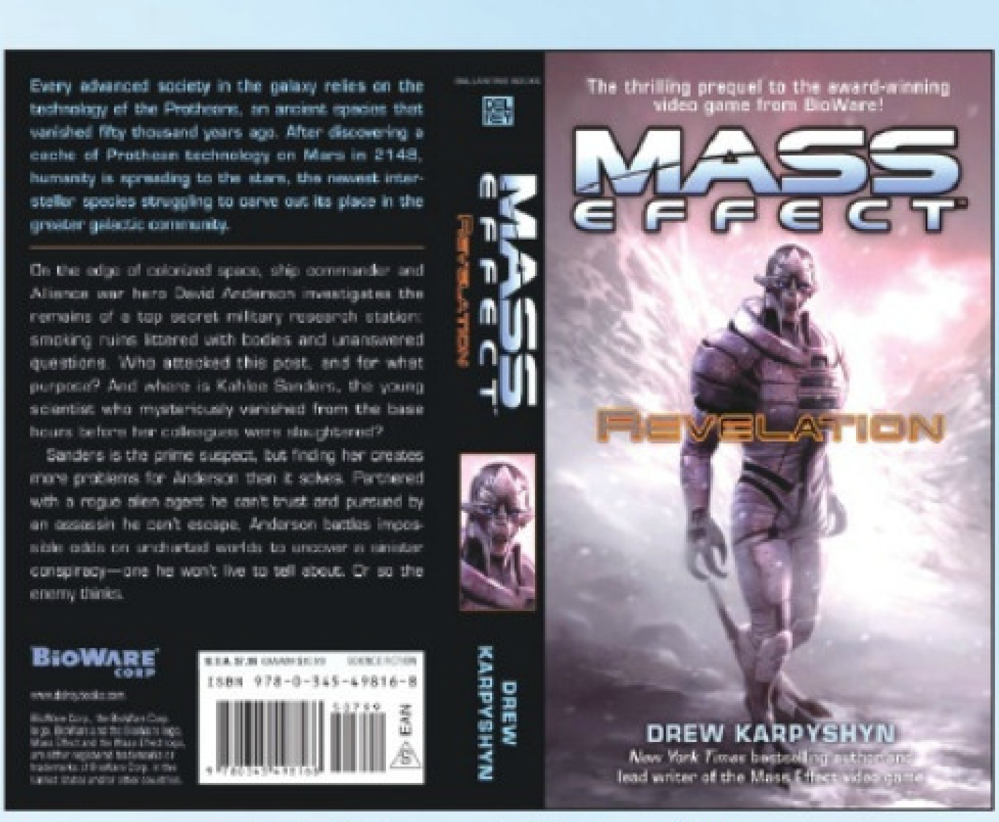
都显得独一无二，值得玩味。想想《上古卷轴Ⅳ——湮灭》里让人打瞌睡的无聊跑腿任务吧。《晨风》里的任务就让我瞌睡连连，四代虽有所收敛但还是杂而不精。《湮灭》中那些浮肿呆滞的NPC面孔和你说话，你甚至都提不起用小游戏去劝服他们乃至行贿的欲望。中央行省的一切都显得那么一本正经又假模假式。而《质量效应》中的一切让你真正感到表情是活的、对话是活的，完成任务的多样化也绝非“杀与不杀”两条路，而有更复杂的变数。“武器贩卖许可证”的设计更是别出心裁，整个银河15家授权专卖店的装备有效控制了装备总量，可升级和自由组合延展了丰富性。

《质量效应》的全程体验中，我能感受到BioWare贯穿始终的“呈现什么给玩家”的控制力。40小时的主线不算长，支线也没有想象中那样庞杂，但却绝对让我有动力再玩第二遍。又拿《湮灭》来举反例的话，就回想一下那些湮灭位面里大同小异的乏味小世界吧。如果玩家能看到魔族王子的位面里那些大小魔物对门外“表世界”的征服欲，看到备战的忙碌场面乃至恐慌和混乱，会是多么有趣。而现在的湮灭之门除了让天空血色一片，有人真的感到它们对世界构成实质性威胁了吗？实际上湮灭之门的设计只是上古二代《匕首雨》中随机地下城的一种复辟而已，是倒退而非进步。相比《质量效应》与《旧共和国武士》，“次世代”游戏的进化才真正“无孔不入”地表现出来。

《质量效应》并非BioWare第一部抛弃威世智授权的“完全自主知识产权”作品。从零开始构建的《翡翠帝国》（Jade Empire）褒贬不一，批评的声音集中在这款作品在ARPG的道路上走得太远，中国风的武术战斗部分又欠缺深度，乐趣不多。身为中国玩家的我们也常常忽略了一点，就是BioWare作为加拿大开发商，第一次把握东方风格的奇幻武侠题材就能如此到位，其构建世界的原创力是相当令人佩服的。直接拿《翡翠帝国》和国产武侠游戏来比是不合适的，因为马上就可以反衬出某些国产武侠RPG在文化语境上是如何得天独厚，在角色扮演机制上又是如何不思进取。

今天我们把《质量效应》放到BioWare的作品系列中看，就会意识到如果没有《翡翠帝国》里急躁冒进的ARPG化尝试，也不会有今天《质量效应》在剧情任务、人物成长和团队战斗这三者之间恰到好处的微妙平衡。BioWare是幸运的，当黑岛工作室与母公司Interplay一起步步滑入财务与管理的深渊时，他们结束了官司纠纷，推出了《无冬之夜》和《旧共和国武士》。BioWare是慷慨的，当黑岛的5位遗老遗少们自立门户创立黑曜石（Obsidian），他们毅然将手头最重要的两个续作《旧共和国武士Ⅱ》和《无冬之夜2》转手给了昔日的伙伴们制作。

幸运而又慷慨的BioWare用《质量效应》告诉我们：他们依旧是多产的。不要忘了BioWare早就公布却一直没有发售的奇幻新作《龙腾世纪》（Dargon Age）；不要忘了BioWare正和SEGA携手在NDS平台上开发《索尼克编年史》RPG；不要忘了BioWare Austin分部正秘密开发着传说中的KOTOR MMO；不要忘了《质量效应》是个三部曲，还有两章的冒险在等待着我们。历数业界，还有哪家欧美厂商能在RPG领域如此“保质保量，效应出众”呢？



《质量效应——启示》的小说封面

眉来眼去 旧酒新瓶



《质量效应》也许是第一款让我们看到“数字演员”前景的游戏作品

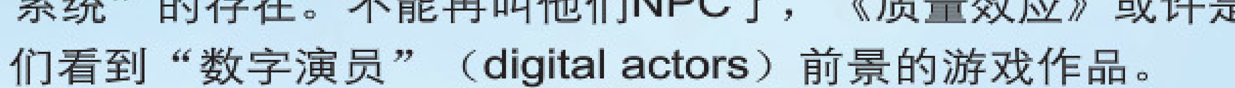
有人说《质量效应》是《旧共和国武士》系列精神上的续作。从开发团队和科幻“太空剧”（Space Opera）风骨这些方面看，无疑是的。但BioWare在《质量效应》上的寄托和野心要远远超越一款授权游戏的尺度。

从自家的Infinity到Aurora，乃至Xbox平台的《翡翠帝国》，BioWare一直用着自家的RPG引擎，音画表现方面一直是同时期中庸水准，关键是从底层就完全为RPG机制而打造。去年颇受好评的波兰奇幻RPG《狩魔猎人》（The Witcher）用的就是《无冬之夜》的Aurora引擎。但要应付次世代主机高昂的开发成本和高清画面效果，BioWare毫不犹豫地选择了Epic Games的虚幻3引擎。

在强大的虚幻3引擎面前，有太多的“次世代诱惑”可供玩味。我们眼睁睁地看着澳大利亚人迷醉在射击游戏的爽快机制里，活生生地把一个《生化奇兵》（BioShock）从RPG做成了FPS。2K Games的设计师们把《生化奇兵》中那些向《辐射》致敬的技能变成了第一人称射击之余的锦上添花，而非角色成长的必然诉求。同样面对高清图形带来的丰富表现力，BioWare并没有迷失方向。

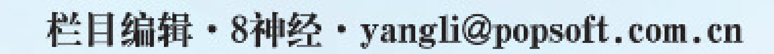
“Ashley Williams第一次脱下战斗服和头盔，站在我面前时，我发现她的脖子稍有些粗。但是为时已晚，我已经爱上这个女人了。在之前与Geth的一次遭遇战中，我遇见了Ashley，当我透过头盔看见她性感如同安吉丽娜·朱莉般的嘴唇和双眼时，就已经义无反顾。战斗结束后，我在舰长面前替她开脱责任，Ashley轻轻朝我眨了眨眼，我就晓得，完了……从此，我上哪里去，都会带着她在身边。直到不久以后，在Citadel使馆区的二楼，遇到了向我抛媚眼的亚裔女性Wong，她是个记者，想采访我。王记者黑色直发，穿着紧身衣，裸露着半片胸膛……”

这是我的好友“猛男乙”在论坛上抒发《质量效应》玩后感时写下的一段文字（配合他的ID，不奇怪吧）。各位男性读者印象里上一次对着游戏女主角动情是什么时候？《古墓丽影——传奇》中更加珠圆玉润的劳拉？还是《真三国无双5》里风情万种的伪娘陆逊（呃，口味重了点）？俱往矣，论调情泡妞，还看《质量效应》。显然，这也得归功于《质量效应》画面成就超越了同时期次世代游戏“精细”的层面。细微的表情动画足以让人抛弃以往对NPC“活道具”“插蜡烛”“满大街表情呆滞无所事事的木头人”的刻板印象。要知道一张眉目传情的面孔，对把“分支对话”当作作品标志性特色的BioWare来说是多么重要。《旧共和国武士》里好莱坞式正反打镜头来回切两张呆板面孔，下面字幕对话一条条翻滚的情形一去不复返。全程语音，每个角色都能音唇同步的精确表现让人完全忘却了“对话系统”的存在。不能再叫他们NPC了，《质量效应》或许是第一款让我们看到“数字演员”（digital actors）前景的游戏作品。

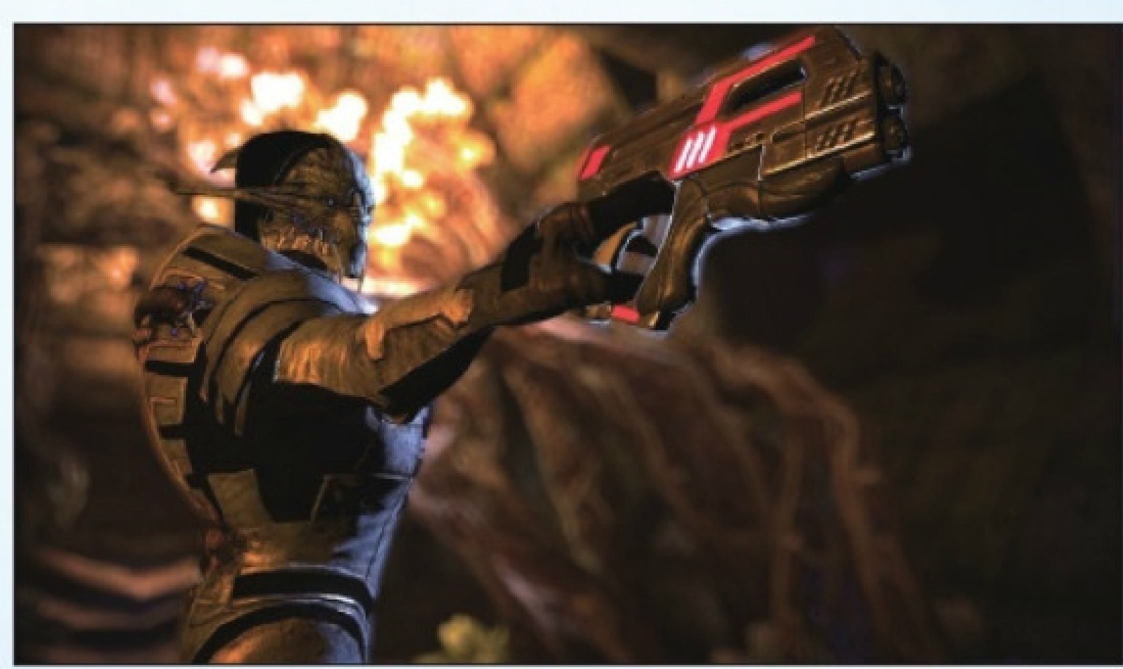


不过要说到本作的第三人称越肩射击，BioWare在战斗系统方面的短板再次暴露无遗。万能的一键暂停大法依然有效，让玩家抓紧时间抹疗伤胶（medi-gel）。不要指望能在《质量效应》中体验到类似《战争机器》或《生化危机4》之类的射击快感。能力成长才是你百毒不侵、战无不克的关键。从这点上说，BioWare还是老样子，由战士型角色领队，一开始就想清楚角色的发展方向，这些BioWare的RPG黄金法则万年不变。

在世界构架上，BioWare几乎创造了一个属于自己的“星战世界”。解释世界结构和游戏前传的官方小说《质量效应——启示》（Mass Effect: Revelation）和360版游戏同步上市；第二本小说《质量效应——登极》（Mass Effect: Ascension）也将于今年7月上市。这种架构基于BioWare积年累月搭建RPG世界的经验，可谓信手拈来、不费功夫，故而也未能从众多科幻设定中脱颖而出。实际上《质量效应》的设定结构依然延续了“几大种族、几大团体、各种势力之间勾心斗角”的传统套路，包括“正、邪”的道德选择。漂亮的银河星图实际上就是《博德之门》大地图的翻版，一个星球也不过就是一座城邦的替身而已。从科幻迷的角度说，《质量效应》中规中矩的“银河毁灭轮回”设定还不如《光环》（Halo）中类似“与拉玛相会”的环状太空遗迹来的神秘悠远。



有趣的是，人们提到《旧共和国武士》的成功时，无不指出这种成功绝对不是借了《星球大战》电影的光，而是游戏素质使然。而普遍评分不错，但仍略逊《旧共和国武士》一筹的《质量效应》未能在口碑上超越前辈，恐怕还是输在了世界设定的影响力上。在《质量效应》中，我们看到了BioWare的一种全新取向，即世界没有进一步盲目“沙箱化”（编者按：沙箱，Sandbox，原是指欧美家庭给小孩子用于启蒙教育的箱子，内装水和沙子，孩子可以发挥想像力玩耍，随意塑造自己喜欢的世界。在游戏中指在一个固定的世界观下相对自由化的规则，可供玩家探索和测试，代表作为GTA系列），但细节愈发栩栩如生。这和《上古卷轴IV——湮灭》的地理面积较前作《晨风》缩小，但因为细节的丰富而变得“更大”是一个道理。但这也是我最不喜欢《质量效应》的地方：一股“大作味”。经历过媒体宣传的“我是大作”攻势之后，实际游戏难免“放眼望去，什么都小”。这种落差，让《质量效应》失去了一种说不清、道不明的分量感。在《质量效应》的优雅之外，也隐隐透着些许的浮躁。


在《质量效应》的优雅之外，也隐隐透着些许浮躁



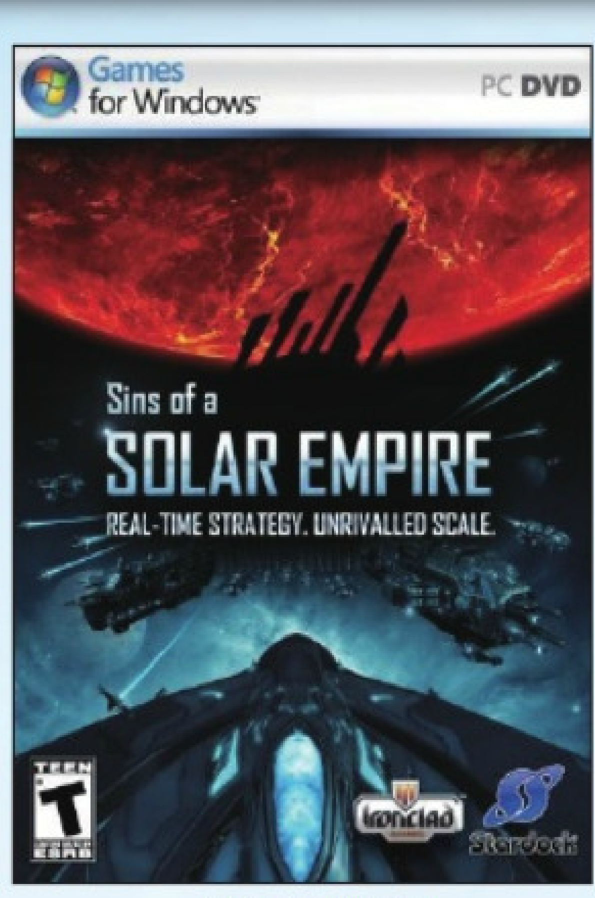
不要指望能在《质量效应》中获得《战争机器》那样的射击快感

但是，BioWare给自己的定位越来越明确，一家“制作剧情驱动型游戏”的公司。我不敢说这样的定位是对或不对，我只是从《质量效应》看到BioWare离自己设定的目标又迈进了一大步。

围攻太空 称霸银河



宇宙争霸战



太阳帝国的原罪

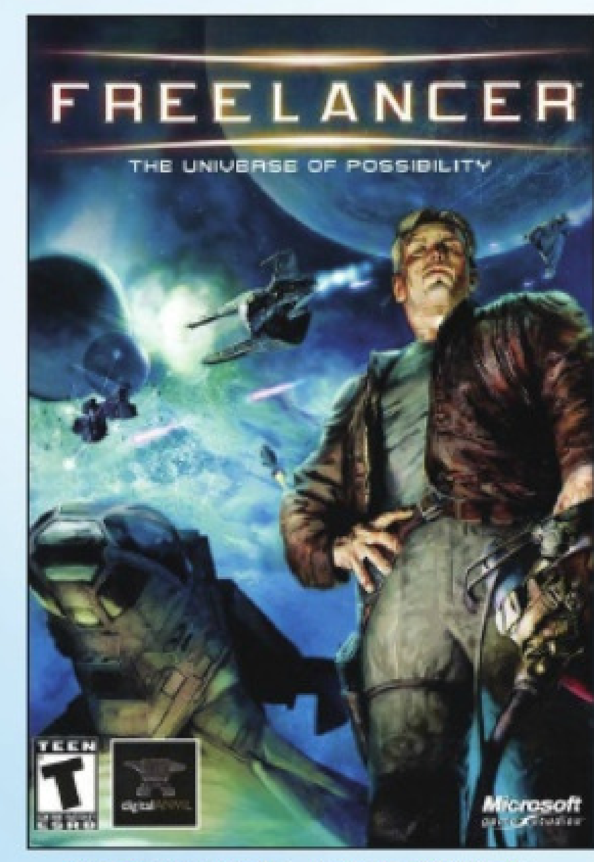
纵观欧美RPG，背景为太空设定的寥寥可数，大多数都是中世纪奇幻风格。这种局面的形成有着复杂的历史成因，比如“龙与地下城”很早就占据了TRPG的制高点，而规则机制师承TRPG的CRPG自然也就清一色的奇幻战役设定。科幻进入大众文化并发挥影响力是很晚的事情，20世纪下半叶科幻流行文化的发育和滥觞，多要归功于《星球大战》和《星舰迷航》之类的影视作品。

而科幻的RPG设定中聚焦太空的就更少了。理由在我看来更为简单：苍茫宇宙，个人的角色实在太渺小，要承接起渺小个体与太空苍茫之间的空隙，必须有星球、舰船、太空站，乃至银河系帝国（联邦？）。总是尺度一大，设定的复杂程度也随之增长。无怪乎大部分“太空模拟”游戏的类型都是策略，尤其是RTS。而RPG类型在表述能力上，要去搭建一个庞大的世界观太消耗资源。

还有一点就是，纯正的科幻设定往往要舍弃魔法。而谁都知道魔法系统对于一款RPG的重要性。少一个魔法设



黑客帝国在线



叫好不叫座的《自由枪骑兵》



去年推出的《最高指挥官》

定，就要少多少职业，又要少多少战斗视觉上的花样。《质量效应》尽管没有星战的The Force（原力），但一样有Bio（生物力）在游戏中充当魔法概念。这种对魔法的不忍舍弃，也是为什么“科技与魔法并存”的设定泛滥（尤其是日式RPG），却很少有见到“纯科技世界”的原因。

看看刚刚过去的2007年末和2008年上半年，我们就不难举出一堆的“太空概念”RTS，比如《太阳帝国的原罪》（Sins of a Solar Empire）、《宇宙争霸战》（Universe at War Earth Assault）、《最高指挥官》（Supreme Commander）等。而上一款感动我们的太空设定的欧美RPG呢？除了《旧共和国武士》的两作，大概就剩下微软的《自由枪骑兵》（Freelancer）了。

同为科幻，流派迥异。《辐射》（Fallout）属于“后启示录”流派；《黑客帝国》属于“网络朋克”（Cyberpunk）；而《质量效应》则属于“太空剧”（Space Opera）。无论是哪种，要建构还原设定中的世界观，用游戏的方式讲故事都不是件易事。

举个例子。索尼在线娱乐为了纪念《黑客帝国在线》运营三周年，在今年年初举办了一次活动。游戏中首次出现了电影中的头号大反派“Mr.Smith”，供玩家挑战娱乐。国内绝大多数玩家对这款背着电影盛名的MMORPG并不熟悉，但贯穿电影三部曲，形成核心线索的墨镜男居然在运营三年之后才姗姗来迟，不免令人起疑：这三年，游戏里谁来演大反派呢？答案是没有。玩家之间的PK替代了批量墨镜男，这款网游的实际形态就是个可以不断换装、到处做出袁和平式武打造型的“大型多人在线角色格斗游戏”。看过影片的科幻迷都会对《黑客帝国》的“网络朋克”风格赞不绝口，尤其是Mr.Smith，是整个巨大阴谋论慢慢解开的关键线索，也是追杀Neo一行的特别势力；但到了《黑客帝国在线》里，电影营造的泛着绿光的茫茫矩阵世界，变成了庸俗的街头武斗场，而墨镜男更是变成了庆祝性活动的助兴NPC。虽是网游，却恰恰折射出许多科幻设定游戏的通病：把精细复杂的世界设定简单图解，尤其是很少去用心塑造科幻世界中的人。

这种塑造有两个层面，一个是上文提及的NPC，另一个就是主角自己。《质量效应》的设定、系统都没有太大亮点，唯一彻底飞越前辈的成就当属“数字演员”的表现力上。这一点毫无疑问会在未来的RPG中得到进一步加强与表现，是发热量越来越大的显卡最有用武之地的方面。那么玩家扮演的主角自身呢？在RPG领域最早想到这个问题的当属狮头工作室的一代神人Peter Molynuex。《神鬼寓言》（Fable）是第一款会因为玩家的行为而自然改变主角外在面貌、体型的ARPG。玩家终于不止是靠砍怪打宝，用一身新装备的纸娃娃系统来欺骗自己，而是真的能在一场与狼人的搏斗后在脸上留下疤痕。常常吃东西就会变得肥胖，终日不见阳光就会变得皮肤白皙。这听起来是再正常不过的事情，此前却从来没有一款游戏真正做到。

有趣的是，在制作了两代爽快异常的《地牢围攻》之后，人们等来了Chris Taylor大叔的ARPG新作是一款叫作《太空围攻》（Space Siege）的游戏，这款消息并不多的作品今年下半年就会上市。不过有一个设定我们已经了解：在俗套的“地球殖民外星不成，反被找到蓝星，惨遭灭族”的设定下，玩家扮演的“救世主”是会随着玩家的游戏习惯而变化的。这次，不仅仅是和《地牢围攻》一样在人物属性上遵循“用进废退”的原则，更会在外观上和《神鬼寓言》一样发生可见的变化。这和BioWare从《博德之门》一路走来的思路完全不同。《质量效应》虽然极尽讨好一般玩家之能事，主动降低人物创建门槛，但要玩好，依然是一开始就要明确人物培养方向，并由此决定团队成员组成。而《太空围攻》和《神鬼寓言》都是“自然成长派”，通过系统“自学习”玩家的操作习惯来决定角色的成长方向。

两种方式谁更讨巧？很难说。BioWare过人的叙事能力和世界构建很难被模仿或超越，会继续在《质量效应》下两章中发扬光大，而《太空围攻》为代表的“爽快自然流”也会赢得不少玩家的掌声和银子支持。没有哪种体验能互相替代，而这两种对新一代太空RPG的不同诠释，也反映了欧美RPG目前发展潮流中的两种重要趋势。玩弄宇宙银河与鼠标手掌之间，无论哪个开发商有这样的野心和勇气，我们都应当向其挑战的勇气致敬。

最后啰嗦一句，硬要说《质量效应》和《太空围攻》有什么共同点的话，他们必须在游戏前连上互联网进行正版验证。而这种“安全游戏”（Secure Gaming）模式，正是Chris Taylor所大力倡导的。



我的阴谋你永远不懂
——漫谈“黑衣人”现象

□江苏十大恶劣天气

他们通常为30～40岁之间的白人男子，体态高大，穿着全新的黑色西服或者风衣，操一口正式到近乎古板的英语，没有任何地区的口音。头发整齐而光亮，不留任何的胡须，整个人显得一尘不染。表情木讷，同人交谈时显得语气古板，少数情况下会流露出高傲或者轻蔑的语调，任何言行都力争精确而有效，好似一台机器人。“黑衣人”（Men in Black，以下简称MiB）是在西方影视、游戏乃至漫画作品中一个常见的脸谱化角色，通常代表着政府秘密特工或恶魔化身的角色，是极权势力用于维护秩序的前沿力量，也是诸多阴谋实施的载体。

源自宗教的起源

当人类的宗教进入多神教并存时代之后，善恶二元论所代表的黑暗与光明对立而组成的世界观，被各个宗教采纳。善神和恶神彼此对立，相互制约所带来的平衡关系，最早出现在波斯及巴比伦等地的宗教中。《圣经》亦从中吸收了这一理论，不过此时基督教的统治地位并未确立，因此异教中的一切神灵均被贬低为恶魔，而就连撒旦也是上帝的忠实仆人。基督教全盛时期，欧洲已经不存在公开进行的异教传播活动，因此《新约》创造出了从天使堕落而来的恶魔，他们是黑暗力量的主宰者，由于嫉妒上帝对“罪恶”人类的仁慈与关爱，恶魔采取一切措施来阻止人类同上帝的沟通。

三栖文化作品《康斯坦丁》（1953年漫画，2005年电影、游戏）将《圣经》中的善恶二元论进行了进一步的加工：人界处于天堂与地狱的夹缝中，人类是上帝和恶魔之间的一场赌局中的筹码。品德崇高、热爱上帝的纯洁信徒死后进入天堂，而受到恶魔蛊惑犯下“十戒”、抛弃信仰者被拉入地狱。待到人类末日（审判日）来临之时，双方通过赢得的“筹码”多少来确定输赢。恶魔使用恐怖手段不能让人类屈服，因此它们更热衷用虚幻来诱惑人类脆弱的灵魂，欲望、虚荣、贪婪……一切都是恶魔可以下手的环节，人类疯狂的物质追求使得自己在恶魔的诱饵前丧失心智。因此，恶魔会想方设法在人类面前表露出奢华的一面。


女巫审判

巴尔达沙这样一个邪恶、丑陋的魔鬼，依然有着英俊潇洒的MiB外型

加拿大历史学家威廉·伍德（William Wood）在其著作《恶


恶魔为了蛊惑人心，自己也非常热衷于流行的服饰和奢华的生活方式



《康斯坦丁》对天主教的基本元素进行了大胆的再创作

魔文化的历史》中如此描述恶魔的这种“偏好”：“它们在人界的习惯穿着有时是灰色和绿色，但大多数时间是黑色，并且符合所处时代上流社会的时尚特征。”华丽的意大利西服、红色丝质领带和深色衬衫（有时是褐色领带和猩红色衬衫的搭配），是“当代”恶魔的统一着装。如《康斯坦丁》中的巴尔达沙，它的邪恶肉身是由无数的虫子和老鼠之类的肮脏之物组成，但外表却是“帅到掉渣”的MiB绅士形态。在PC动作游戏《魔界使者》（Infernal，Eidos于2007年出品）中登场的恶魔反派们，也沿用了这一经典造型。


电影《康斯坦丁》中约翰·康斯坦丁和加百利的MiB造型

在现实中，最早对MiB的历史记录出现在中世纪的女巫审判时代早期，这些身穿黑色斗篷，经常在黑夜或者凌晨进行恐怖抓捕活动的蒙面人带给了人们极大的不安全感，一般认为，这些MiB是执行教会指令的宗教狂热分子。在女巫审判的高峰时期，公开的抓捕和火刑代替了MiB的秘密行动，但期间依然有MiB活动的历史记录。根据英国人类历史学家玛格丽特·墨雷（Margaret Murray）的理论，即便在宗教审判的最高峰，异教在西欧地下传播依然十分活跃，而MiB实际上是由异教领袖装扮的，用于对抗教会势力所进行的秘密破坏活动。

好奇心与恐惧心理的混合产物

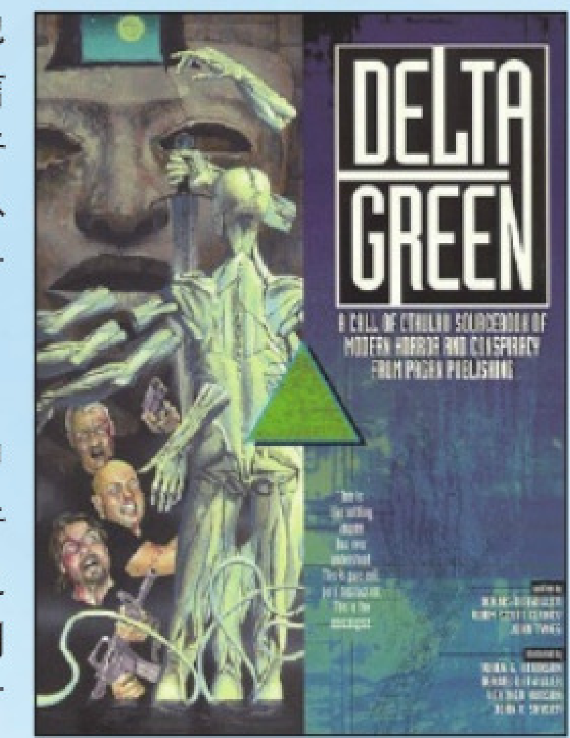
MiB当代形态的形成和相关报道盛行于上世纪50～60年代，这同时代背景有着很大关系：一方面是麦卡锡主义在冷战氛围中所导致的公民之间相互不信任和自身安全感的匮乏，另一方面则是当时宇宙空间探索刚刚起步，对外星世界的好奇心导致无数UFO事件被报道出来。甚至连内华达州用于空军验证机飞行实验的秘密测试场，也被大众广泛认为是美国政府藏匿外星人的“51号地区”。当局用于监视公民政治生活的黑衣密探，就是这样同各种围绕UFO展开的政府阴谋论联系在了一起。

《X档案》中势力强大的影子政府“辛迪加”（The Syndicate，又被称为“老人会”“联盟”）是一个企图控制超自然力量、UFO和外星人秘密的集团，任何阻碍行动及其秘密的知情者都会被毫不犹豫地铲除。他们阴谋的直接实施者，就来自于MiB，这是一个由表面为FBI、CIA、NSA等特务机关工作的残忍黑衣杀手构成的行动组。

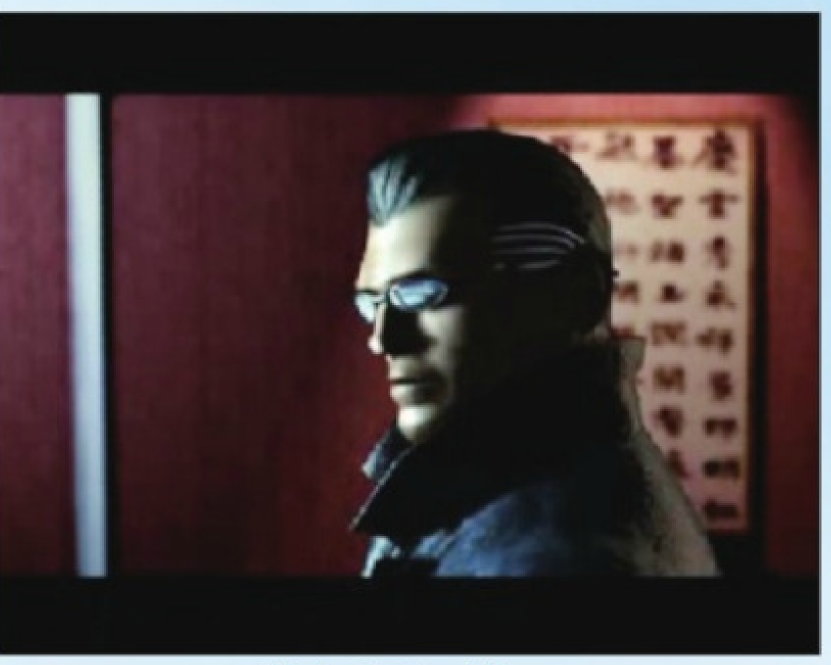
1997年推出的桌面科幻RPG《绿色德尔塔》（Delta Green，使用“邪神召唤”规则）中出现的同名组织，是由美国政府于1928年秘密成立，利用马塞诸塞州虚构小镇因斯茅斯（Innsmouth）作为掩护的黑色机关，用于研究UFO及其他人类科学未知的神秘力量。与《X档案》中的MiB类似的是，Delta Green的成员也是由美国各个特务机关的精英组成，这些被洗脑和精神控制的黑衣特工在执行任何恐吓、掠夺、绑架和“清除”任务时，不会流露出一丝属于人类的情感。1968年，Delta Green在柬埔寨进行了一次未经授权的非法行动，之后一发而不可收拾，在上世纪80年代末的老布什总统任期内，这个组织完全失去了控制，成为了凌驾于一切权力之上的罪恶力量。《绿色德尔塔》中的设定经常会被拿来同《X档案》相比较，而事实上，这部游戏的发售日期要早于电视剧一年。

2006年由Eden Studios推出的科幻RPG游戏《X阴谋》（Conspiracy X），为我们带来了为数不多的正面形象MiB：玩家扮演分属中情局、联邦调查局以及由游戏设定的虚构组织（如防御战术情报中心、拉斯普丁计划）追求真相和正义的特工们，为异能研究组织“羊皮盾”（AEGIS）进行外星人机密调查，玩家还将参与对历史上CIA秘密进行的精神控制项目和美国政府藏匿坠毁UFO的调查，揭开一个个鲜为人知的真相。

MiB之所以经常同UFO联系在一起，这和50年代以后民间飞碟研究组织的活动有着很大关系。其中最为著名的，当属“国际飞碟社”（International Flying Saucer Bureau，IFSB）。很多UFO目击事件实际上是军方新型飞行器的测试，而飞碟爱好者则一厢情愿地相信这是外星人登陆地球的信号。他们深入到军事禁区，进行敏感性质的摄影和分析，并对外公布其“研究成果”，将包含有秘密军事设施的图片公布于众，这让军方和国安部门非常头疼。1952年罗伯森调查小组（由中情局组织的用于解释UFO事件的官方调查组）成立，不久之后，这个小组声称没有证据证明UFO目击事件与外星人活动有关。但在著名的《罗伯森报告》中建议美国政府防止有人利用UFO调查来窃取国家机密，或者进行颠覆活动。1953年，IFSB遭遇当局的“封杀”。由于政府的干预，这一组织几个月后被迫解散，而IFSB创始人艾伯特·K·班



经典科幻游戏Delta Green


《杀出重围》中的MiB

德则声称神秘的MiB对他本人及成员进行了恐吓，并对他们的研究设施进行了破坏（这可能是他对政府安全部门特工干扰IFSB运作的夸张）。他更是在一个奇怪的声明中表示，MiB是外星人在地球活动的直接参与者或者代理人，他们有的是由外星人变形而成，有的则是通过附身的方式，操纵政府探员进行活动，美国的权力部门中遍布MiB形态的外星人傀儡。这一在今天看起来十分荒谬的言论，在当时UFO文化异常流行的背景下，居然受到了大众的追捧。每当UFO目击报告出现，而政府对此矢口否认之时，这更是让UFO迷对“美国政府就是外星人的傀儡机构”这一无厘头的推断深信不疑。



UFO热潮退烧以后，MiB成为了被恶搞的对象

好奇心容易被激发，更容易烟消云散。随着时代的发展，UFO研究等有伪科学嫌疑的文化逐渐开始退烧，因此同UFO阴谋论紧密联系的MiB也逐渐淡出了人们的视线。而对这一经典文化符号所进行的再创作，也让科幻作品展现出了更多的新意。如在1997年的电影《黑衣人》中，外星人在地球的活动已经相当频繁，专门用于监视、管理和干预异形生物活动的MiB组织成为了凌驾于一切政府之上的强权机关，他们使用各种外星技术打造的装备来清除不友好的外星来客。看似如此唬人的机构，却在汤米·李·琼斯和威尔·史密斯饰演的一对活宝MiB探员的演绎下笑料不断。2007年的科幻动作大片《变形金刚》中，人类早在20世纪初就已经获知变形金刚（被称作为N.B.E生命体）的存在。1935年在胡佛总统的命令下，外星生命体研究组织“第七区”秘密成立。利用胡佛大坝作为掩护，“第七区”对火种源和威震天展开逆向工程研究。影片中出现的该部门探员雷杰·西门斯（Reggie Simmons）是一个狐假虎威、装腔作势的MiB，宣称“第七区”是一个“从来没有被人听说过，从来也不会被人再听一次”的霸王集团，其成员拥有“可以为所欲为的徽章”。在逮捕山姆·维特威奇一家之后，汽车人大部队登场袭击“第七区”的SUV车队，吓得浑身发软的西门斯被各路正义角色反唇相讥。被大黄蜂“润滑”，还被女主角梅卡拉严令将自己拷在灯柱上，并脱下一身用来唬人的MiB行头，露出猥琐的短裤和滑稽的超人背心，可谓是受尽了非人的折磨。通过这一角色，导演迈克尔·贝对MiB这一传统文化符号进行了充分的恶搞。


《半条命》系列中神秘的G-Man

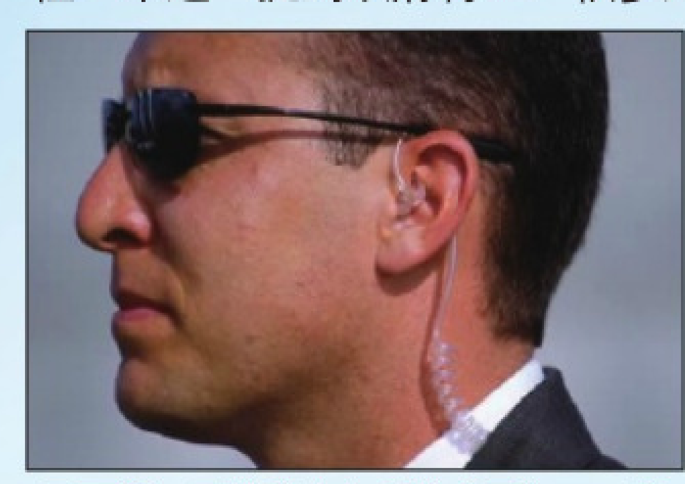


X阴谋中，玩家扮演的是充当正义使命的MiB



极端秩序的维护者

由于FBI、CIA和NSA并不是军事部门，因此这些部门的工作人员并没有统一着装的概念。在日常办公和走访证人过程中，MiB成为了特工约定成俗的服饰搭配，其严肃、内敛的视觉效果，可以替代制服的部分功能，但并不代表MiB与特工人员画上等号。以联邦调查局为例，外勤中会根据任务的类型来选择着装。如在执行跟踪、监视任务时会选择便装，执行公开活动的时候则会穿着蓝色制服，如果像动作电影中那样出现一大堆MiB，显然会在秘密行动中暴露身份，在公开任务中欠缺组织性。不过一提到政府特工，很多人脑海中还是会浮现出由黑色西装、太阳镜和白色空气导管式耳机三件行头组成的符号化MiB形象，这“归功”于大量的好莱坞影视产品，是大众文化对政府特工形象的误读。《杀手——血钱》第5关，代号47需要杀死一个转为污点证人的恶棍，FBI证人保护计划小组负责其宅邸的安全，一大堆MiB成为了阻挡47实施黑暗天使行动的障碍，而我们的“大光头”则换上了一身同样的装束，大摇大摆地为其送上了通向地狱的单程车票。现实中如果证人保护小组有MiB这个显眼的“标示”，那么恐怕他们还得为证人追加从死亡到入土为安的一条龙服务。


黑西服、墨镜和空气导管式耳机——现代MiB的三大招牌行头

“政府阴谋论”是西方大众文化产品的一个重要组成部分，处于大众视野之外，但通过隐形手段操控整个社会运转的秘密社团（影子政府），成为了各种惊天阴谋的幕后黑手。由于公民社会对公权力的制约，这些影子政府的各种法西斯行为不会以公开方式进行，取而代之的是以政府探员身份为掩护的MiB提供各种黑色的“解决方案”。影子政府对社会的控制透过“合法”的手段，包括操弄美国媒体制造舆论氛围、控制国会制定法案，这使得公众对这种非正常的“秩序”习以为常，而MiB则负责将各种可能挑战影子政府存在的因素统统抹去。这种设定的代表，有美剧《越狱》中追杀“狐狸河八人众”的“公司”，负责统领指挥的“哑巴老头”、皮笑肉不笑的联络人金先生和亦正亦邪的特勤局探员保罗·凯勒曼，组成了“公司”实施阴谋的秘密行动组。经典科幻游戏《杀出重围》中的“光照派”和“庄严十二人”，其中后者是在1947年著名的“罗斯维尔UFO事件”发生后杜鲁门总统下令的，由科学家、军事将领、政治家组成的秘密研究组织；来自美国三大权力部门的精英组成的“庄严十二人”，以隐形方式干预政府运作的设定，在不少科幻题材文化产品中非常多见。《潜龙谍影》系列中幕后控制美国的“爱国者”，其背景则更为“邪乎”：MGS2中揭示“爱国者”是由“贤人会议”领导（以“庄严十二人”为原型），但其12名成员早在一百年前

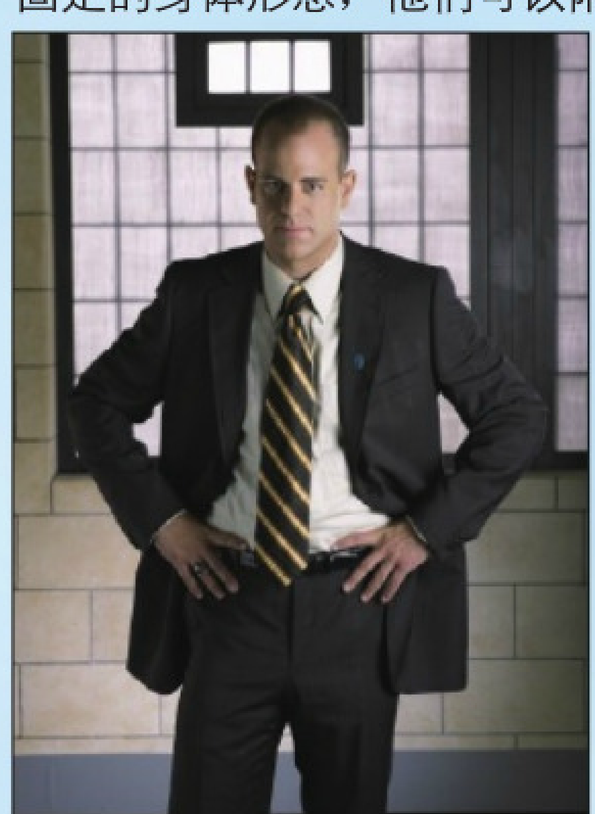

《越狱》中两位亦正亦邪的人气MiB之一——FBI特工艾利克斯·马洪

就全部死亡了。最新的MGS4中则揭示在资讯时代，“爱国者”实际上是由四个分布在世界各地的，意图从精神到肉体全面控制人类的人工智能程序——GW、JA、TJ和JM。

MiB作为“极端秩序维护者”最为经典的设定，当属《黑客帝国》中的“特工”。为了获得同机器战争的胜利，人类遮蔽了天空以阻断机器文明获得太阳能，而机器则将战败后的人类奴役作为用于维持自身运转的“电池”使用。为了保证人类的健康存活，以提供给机器源源不断的生物电能，机器创造了矩阵（The Matrix）为沉睡中的人类制造虚幻的“物质世界”。矩阵类似一个大型的网络游戏，而沉睡中的人类则在接入后变成了这个MMORPG的玩家，周围的一草一木、芸芸众生，都是游戏提供的道具而已。一些人类从中觉醒，他们的肉体在脱离矩阵的控制后变成了挑战机器霸权的革命者——黑客。他们通过“外挂”“作弊器”，以超人之身再次进入矩阵以解救那些还被奴役着的同类。他们拥有强大的力量，而矩阵则设计了专门用于反制黑客的MiB——“特工”（The Agent），以类似杀毒软件的工作方式来维护矩阵的安全性。尽管自身的威力强大，但“特工”行事非常低调，他们以史密斯、约翰逊、琼斯、汤姆森等常见的名字作为掩护，只要不是黑客入侵，天大的事也是由浑身赘肉的大众脸警察去处理。而一旦他们开始行动，就意味着挑战机器霸权的极端事件已经发生。


《黑客帝国》中的特工

“特工”除了MiB的标准行头以外，还携带有一支“沙鹰”手枪，但武器并不是“特工”的力量之源。作为维系系统安全的关键，“特工”拥有更大的管理权限，这使得他们可以施展诸如飞奔、高速、大力等超能力。特工本身并没有固定的身体形态，他们可以附身在任何人类在矩阵中的虚拟替身之上，待出手之后再转换成MiB的形态，具有极高的隐蔽性。此外，特工也是无法以物理方式“杀死”的，黑客们即便获得一对一战斗的胜利，也仅仅是杀死了其附身的宿主，即便是救世主尼奥本人也只能暂时让“特工”失去战斗力。只要周围还有其他宿主，他们很快就会重新找到一副躯壳来投入战斗。在电影三部曲中，尼奥是唯一战胜过“特工”的人类，而在游戏版第一部《进入矩阵》中，奈欧比和“幽灵”两位黑客都战胜过约翰逊特工（Agent Johnson），这并不是由于他们的能力达到了“救世主”的级别，而是人类在危急关头的随机应变所取得的战果：前者是在都市上空的货机机舱内同约翰逊战斗，并成功将其锁死在舱门中；后者则是在核电站（与电影第二部的相关场景处于平行时间）的战斗中，用短路的服务器作为武器对约翰逊处以电刑。这部游戏同样揭示尼奥之所以能轻松击败特工，是因为他可以集中精神力，让自己在长时间内维持动作的超高速（即电影中的“子弹时间”效果）。


《越狱》中两位亦正亦邪的人气MiB之一——特勤局特工保罗·凯勒曼


FBI探员在公开活动时身着蓝色制服，而不是游戏作品中统一的MiB着装

尽管《黑客帝国》电影的故事结束于第三部《革命》，但Matrix的故事并没有终结，MMORPG《黑客帝国在线》（The Matrix Online，MO）为我们续写了“后尼奥时代”的矩阵。尼奥的舍生取义让机器同人类的战争中止，“特工”不再追杀进入矩阵的反叛者，他们用于驻守矩阵的程序禁区，一旦这些地区有黑客入侵，依然会同人类大打出手。此外，利用这种危险的平衡关系，各股势力也利用属于自己的MiB在矩阵中博弈。

MO中出现了一种名为“红眼特工”的新型MiB，他们有着矩阵“特工”的外貌，但四处破坏矩阵重要程序，并攻击人类觉醒者。袭击发生后，三大派系——机器、锡安和梅罗文家（The Merovingian，电影第二集中出现的专门为废弃程序提供保护的组织）都声称袭击与自己毫无关系。随着剧情的展开，“红眼特工”是一个代号为“将军”的第四方组织，意图再度挑起人类同机器的对抗，打破短暂而脆弱的和平。

结束语

无论是我们生活在原始森林中的祖先，还是资讯爆炸时代的当代大众，“安全感”处于生存需求的首位。人类恐惧所爱的事物会远离自己，恐惧自己会受到伤害。而当越来越多的人隐藏在潜意识中的恐惧被所处时代的焦点串联起来，并产生共鸣的时候，这就是一次让大多数人都深信不疑的阴谋论。往往越是弱势、越对安全感有渴望的人汇聚在一起时，能想像出的阴谋论就愈发匪夷所思。无论是珍珠港“苦肉计”阴谋论、UFO阴谋论、肯尼迪遇刺案阴谋论还是911阴谋论，那些面目冷峻、行踪诡异的黑衣人永远都是其实施的载体。也正是因为这个原因，才造就了千百年来这个永恒不变，但始终散发着神秘感和恐怖感的经典形象的无穷魅力。或许，MiB从反面告诉现实生活中的我们，安宁的生活是平淡的，也是最经不起深究的。追究每一个看似异常的线索，带来的可能才是真正的伤害，魔由心生，MiB又何尝不是？就让他们永远出现在该出现的地方吧！



▶深度关注

也看《劲舞团》的阴谋论

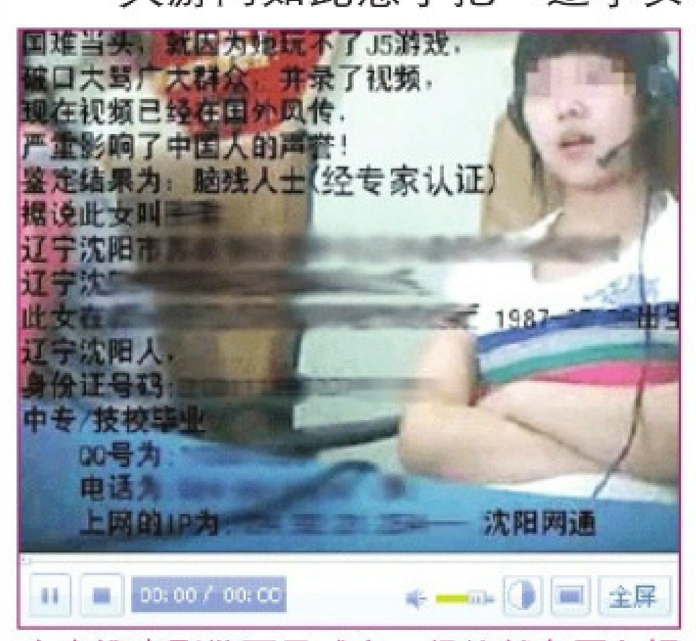
6月19日，距离汶川大地震一个月有余。作为在抗震救灾过程中颇受争议的网络游戏——《劲舞团》的运营商，上海久游网发布了关于"辽宁女"事件的法律声明。声明称，久游网及其所运营的《劲舞团》与"辽宁女"事件并无任何关系，并认为该事件不排除为个别竞争对手恶意操纵。久游网随后悬赏10万元，试图揪出此事的幕后黑手。在厂商明确表态的同时，从旁观者的观点来看，这件事倒是有些糊涂了。

■北京 D.D

声明的主要观点为：一、久游网及《劲舞团》，与"辽宁女"事件并无任何关系；二、久游网不排除个别竞争对手恶意操纵、炒作该事件，并提出了4个主要证据：1.在视频开始处，该女子曾表示已经录过一遍，为何还要再录；2.视频中该女子口型和语言内容对不上，疑为后期编辑；3.从YouTube讨论版的留言来看，最初并没人提到"《劲舞团》ID"等内容，这些内容后期"突然"出现在网络上的部分文章里；4.到发布声明时止，尚无任何司法及行政机关就此事展开调查或"知会我（公）司"。

山雨欲来

久游网如此急于把"辽宁女"和自己与《劲舞团》撇清关系，目的是不言而喻的。在全国人民从悲痛中携起手来，众志成城、抗震救灾的整个过程中，他们所表现出来的坚韧与不屈使整个世界为之动容，全国上下万众一心的团结更是让灾区人民感到无比温暖。作为此前饱受争议的产业，网络游戏行业在这次地震中表现出来的社会责任感让整个社会刮目相看。不仅争相捐款捐物，在全国哀悼日的三天内，几乎所有网游运营商都不约而同地选择了关闭服务器，舍利取义，让整个游戏产业的社会形象有了整体的提高。久游网也于5月14日宣布向灾区捐款100万元人民币。比起其他运营商，这个数目虽不算多，但也绝对不少。



人肉搜索引擎再显威力，很快就有网友提供了据称是此女的姓名、身份证号甚至学历等个人信息。这消息是不是"黑手"故意放出的则并无定论

然而偏偏就在这个节骨眼上，出现了"辽宁女"事件，让整个网络充斥着对《劲舞团》的恶评。《劲舞团》虽是中国迄今为止运营最为成功、在线人数最多的休闲类网游，但整体社会形象近来不是很好。人民网就在不久前刊发了系列评论文章，探讨"《劲舞团》类游戏到底是不是畸形情感的温床"。其实，网络上玩家的言论，其中不乏妖魔化的成分，但急于走出舆论阴影的《劲舞团》屋漏偏逢连夜雨，的确遭遇了一次公众形象的危机。



人民网的系列评论具有很大的社会影响力


《劲舞团》不是唯一引起争议的休闲游戏

"辽宁女"事件回放

5月12日，四川汶川发生地震后，举国哀悼，全国人民通过各种方式尽己所能支援灾区。在全国哀悼日的第三天，也就是5月21日的上午，网民们在YouTube网站上发现一段视频。视频中，一名女子坐在类似摄像头一样的镜头前，辱骂四川地震长达4分40秒。辱骂期间，这名女子脚翘在桌子上，一副满不在乎的样子。该女子迅速成为YouTube里的新闻人物，视频开始在国外网站风传，但此女的言论中并未提及自己是《劲舞团》玩家。事后，有人在各大论坛发帖，将之与《劲舞团》游戏扯上关系。称该女子在全国哀悼日期间来到网吧，因《劲舞团》游戏关服，无法进行游戏，遂破口大骂。由于帖子中看似言之凿凿，很快在网络上掀起了一股一边倒反对《劲舞团》的声浪。某网站的"劲舞团吧"里涌进无数人抵制《劲舞团》，被所谓的无内容废帖刷到"爆"，造成了所谓的"劲舞团吧"被"爆吧"的事件。

"辽宁女"视频中的确存在疑点。此女在视频中曾说："是不是傻啊？我都录一遍了，你叫我再录一遍干什么玩意儿？骂你一遍你就是没够是不是？那行，姐再跟你说一遍。"通过视频中最先出现的这段话，有网友认为，一般人谁没点常识，会犯傻去录这个？他们认为，该视频是被骗录的，真正有问题的是录制者。这也是久游网认为此事有人幕后操纵的主要理由。

亡羊补牢？

在"辽宁女"事件刚刚露出端倪时，久游网或许还没有意识到此事情的重要性，抱着"流言止于公开"的想法，该干嘛还干嘛。但低估了网民的能量和网络的强大是很可怕的，短短几天时间内，"封杀《劲舞团》"的声音已经充斥网络。等到一周之后久游网副总裁吴军出面做危机公关时，"封杀"的洪流已然不可抑止，一些极有影响力的大众媒体上也开始出现质疑的声音。这时，久游网把这一切归结


全国哀悼日期间，一些知名视频网站关闭了与地震无关的视频的浏览



网络上广泛转载的文章《非主流横行 浅论〈劲舞团〉游戏5宗罪》认为，《劲舞团》游戏“支持网络婚姻”

为两个字——阴谋。

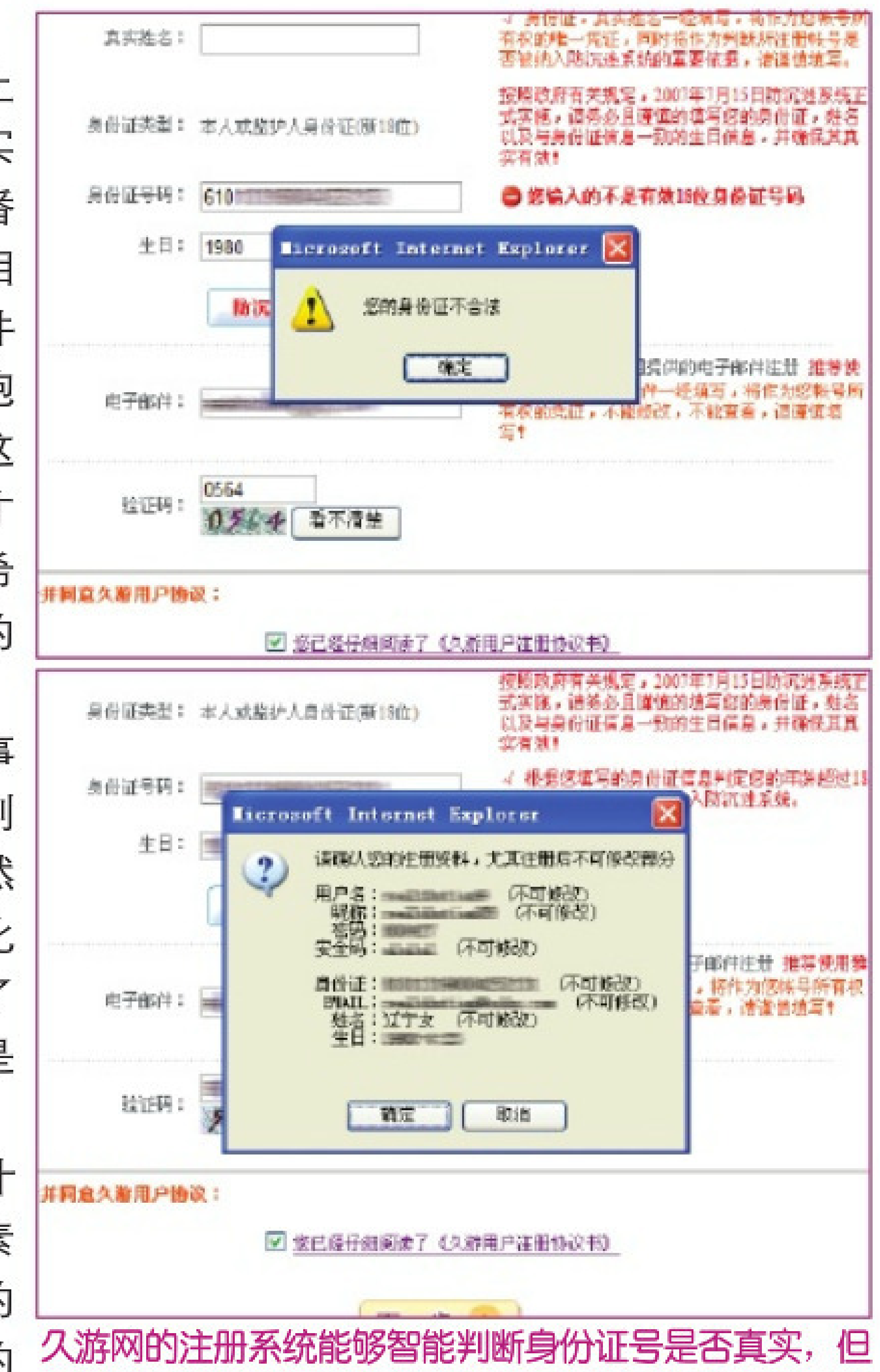
吴军在接受媒体采访时曾一再强调，“辽宁女”事件幕后人为操作的痕迹非常明显，由此推断整个事件是“是有组织、有预谋的针对《劲舞团》的破坏行为”，并且“不排除是个别恶意竞争对手幕后一手操纵所致”。当时吴军的理由有三：一、此女于2007年4月25日在久游网注册账号，之后到现在都没有激活任何一款久游网的游戏，所以说此人甚至都不能算是一名久游网网游的玩家，更谈不上是《劲舞团》玩家；二、通过分析视频，从几句话能看出另有其人在幕后操作此事，“辽宁女”并不是自发的要去做这件事情，并且她也没有在视频中承认自己是《劲舞团》的玩家；三、这段视频是在国外视频网站YouTube首先发布，而《劲舞团》玩家“不会掌握如何在YouTube上传视频的技术”。

似是而非

其实这一事件的关键是，“辽宁女”与《劲舞团》游戏两者之间是怎么发生联系的。

首先，有网友认为，即使此女以真实身份注册的账户没有激活《劲舞团》，那也不能证明此女就不是《劲舞团》玩家。一个网游中的几百万用户，又有多少是用真实身份注册的呢？在目前许多网游中，为了将未成年人纳入防沉迷系统，页面上会出现“如果你不填写身份证号码，则被自动判定为未成年人”等提示。按照国家相关法规规定，未成年人将在游戏中受到一定的限制。如游戏只能激活一个大区，游戏时所得到的经验、装备、等级受到限制等。6月18日的《广州日报》上发表了题为《网游日进斗金靠的是“很黄很暴力”》的文章，认为久游网存在玩家实名验证的漏洞，双方还为此对簿公堂。关于以前注册的久游网账号是否存在漏洞，我们无法准确验证，但目前登录久游网注册新账号时，系统的确会很智能地判断身份证号等信息是否有误。

抛开这些细节问题，事实上更重要的是，人肉搜索引擎的真实性本来就值得怀疑。久游网的这番辟谣，可以让某些不清楚事实真相的人明白：“辽宁女”并不是事件的起因，“辽宁女”被网友“炮轰”后，一些人在网络上刻意将这段视频与《劲舞团》联系起来，才是事件急转直下的原因。久游网希望说明的是，这件事是别有用心的人将两者硬拉到一起炒作的结果。但我们也应该看到，“辽宁女”事件甫一出现，舆论的矛头便齐刷刷对准了《劲舞团》。即便此事诚然是“别有用心的恶意炒作”，如此“万众一心”未免也太不可思议了些。在新浪游戏就“您觉得此事是有人幕后操作”而进行的调查中，仍有超过六成的网友选择了“没什么可怀疑的，就是‘劲舞’玩家素质低”这一选项。可见此间网友的态度颇值得玩味。这其中很重要的一点是，久游网虽然有声明、有质疑，但并没有证据。而且用《劲舞团》玩家“不会掌握如何在YouTube上传视频的技术”来为自己辩解，未免是一个自相矛盾的理由，刚好给了那些说《劲舞团》玩家素质低的人以口实。毕竟全国哀悼期间不但网游停运，国内所有视频网站也都暂时关闭了与地震无关视频的浏览，“辽宁女”不去YouTube，也没别的地方可以去呀。



久游网的注册系统能够智能判断身份证号是否真实，但无法将身份证号与玩家的真实姓名（图中真实姓名一栏填写的是“辽宁女”）相互对应。但这一点我们无法苛责久游，目前绝大多数网络游戏的注册系统都是如此

一日之寒

从第三者的角度分析了这么多，可见阴谋论并不是板上钉钉可以确定的。在真相大白之前，这不代表整件事就是个阴谋，也未必就不是阴谋。我们不妨来大胆做个假设：如果久游网口中的“操作者”确有其人，那么会是谁呢？一家商业公司，找到几个竞争对手恐怕绝非难事。但从这些“操作者”的角度来考虑，利用“辽宁女”恶意炒作、打击竞争对手，倘若成真，这一发生在全国哀悼期间的事件从性质上是非常恶劣的。如果被曝光，恐怕都不会有好果子吃。更为关键的是，这件事查证起来并不算很难。既然公安机关已经介入，按照一些媒体的报道，所谓的“辽宁女”也已“落网”，那么事情不会只进展到调查玩家ID这一步，至于后来的悬赏更是多此一举了。



在久游网宣布重拳出击整顿游戏内不良风气之后，一些地区同城服务器的玩家数量明显下降。希望阵痛能为这款游戏带来长远的繁荣和良好形象

这一通阴谋论，凭空捏造也好，事实存在也好，都一定程度上反映了《劲舞团》在普遍大众中的看法和评价，确是不争的事实。某种程度上，这一股潮流比当初妖魔化《魔兽世界》的举动更为猛烈，造成的影响也更为深远。毕竟，一个正确的方向与引导，一个良好的信誉和形象比什么都重要。如何走出这个是非的圈子，就要看久游下一步的智慧了。

（本文仅代表作者观点，与本刊立场无关）

▶深度关注

如此《鬼吹灯》

2007年，网络小说《鬼吹灯》引领起一股“盗墓”热潮，以独特的视角赢得了众多拥趸，连杜琪峰导演都要将《鬼吹灯》拍成电影。作为《鬼吹灯》小说的婆家（起点中文网属于盛大旗下），盛大网络怎么可能放过这么大好的商业机会呢。去年，《鬼吹灯Online》已经在国内的游戏展上公布了若干概念图，而它就是新近封测的网络游戏——《鬼吹灯外传》。

■安徽 拔蜡

如今，盛大网络的每一款网络游戏都称不上大肆宣传。你能在媒体上看到的广告基本上都是《生死格斗Online》。但是凭借“自家”小说的人气，《鬼吹灯外传》未测先红。虽然封测服务器谈不上正常，进来试水的人却络绎不绝。拿小说中的“切口”来说就是：进《鬼吹灯外传》里倒斗，打红毛粽子，点烛摸大金了……

熟悉的岗岗营子

如果换成是国外，也许《鬼吹灯外传》会是个类似《生化危机》的动作游戏。但是考虑到中国国情，要开发成网游时，就变成了另一副模样——一款横版卷轴的动作游戏。某种程度上，可以看作是《地下城与勇士》的中国变体。有的玩家不禁自嘲：“地下城不就是古墓么？盗墓贼难道有不‘勇’的吗？”



游戏登录界面倒是透着一股“邪气”，气氛的营造还不错，至于背景原画的风格就似曾相识了

与宣传有一定出入的是，游戏画面不过是普通的2D画面，而非官方所说的“经过特殊处理”。许多人进了游戏一看，都觉得有些“落差”。不过这种画面倒是非常贴近小说的背景。玩家打开大地图，从潘家园到岗岗营子、圣山扎格拉玛正是小说中的主角胡八一刚开始“倒斗”时的历练之处。游戏里的职业也颇具娱乐精神，卸岭、摸金、发丘、搬山，听起来很囧，摸不着头脑，其实不过是枪手、战士或法师而已。

游戏中自然有副本，每个副本都试图再现小说中的场景。在岗岗营子中，玩家可以按顺序开启团子山、喇嘛沟、牛心山、牛心山洞等一系列副本，正是小说中叙述的故事主线。打通这些副本后，你还能发现游戏中的怪物设定也是按照小说背景设计的：团子山的Boss是人熊、牛心山洞的Boss是那个看戏的鬼母……让人一下想起了小说中的精彩章节。这里还不能不提一下NPC，在潘家园大家可以看见市侩的大金牙，岗岗营子那里有燕子爹、英子等熟悉的人物，甚至还能看见年少的胡八一与作者霸唱本人，霸唱竟然还是重要的主线NPC……其实小说中作者交代人物外貌并不是很详细，游戏这样做也算是十分讨巧地补上了小说中不详的部分。


在1024×768分辨率下，2D背景画面显得有些糙，仔细看去，人物、怪物和场景里的物品则用3D建模——原来是一款所谓的2.5D游戏！

不过话说回来，游戏的画面相对来说还是粗糙了点。色调可能是为了配合游戏背景调得较为阴沉，光影效果表现马马虎虎。玩得时间长了真有可能抑郁，像DnF那样偶尔哪个场景色彩鲜活一些其实也很好啊！

浮空、硬直、判定

看见标题，各位一定知道是在说什么了。像《鬼吹灯外传》这样的游戏，攻击判定是游戏的灵魂。参与测试的玩家给《鬼吹灯外传》中的攻击判定总结了如下特点：首先是浮空容易。摸金职业（也就是枪手）的普通攻击都可以随便浮空，而膝顶浮空的效果却感觉一般，想要火力压制接连招的话比较困难。而火力压制的发动初期竟然伴随击倒效果，很多次笔者在面对怪物近身攻击时使用火力压制都会被怪物破招，相当郁闷。因为攻击判定直接影响到最后副本完成度的判定，连击又是获得高分的一个方面。所以笔者个人推荐：大家摘下身上的武器，降低攻击力，然后不用技能，或是少用技能去攻击Boss，这样可以尽可能提高连击数，获得完美评价……


和DnF相似的背景，相似的怪……


本以为枪手没有手感的问题，看来让大家失望了……

游戏中很多技能攻击可以让玩家的角色产生僵硬时间，破绽太多，而普通攻击


原来小说的作者是这个样子……

却成了玩家通关掠金的重要手段。例如摸金职业跳起攻击的无敌，相信只要不是对付会魔法攻击的怪，都可以轻松KO；还有摸金固定点猎杀Boss法，等等。总之，游戏的攻击判定实在不太好。以上这些都是玩家对怪物的攻击判定，而怪物对玩家的攻击判定则凶悍许多。玩家切记不可被群怪包围，因为一旦被击倒，所有怪物都可以上来踩啊踩，整管HP也不够打，就等着投币复活吧。

显然，玩《鬼吹灯外传》的玩家都会不自觉地拿它和DnF比。这两个游戏真是一奶同胞，游戏中除了场景、怪物、地图不同外，角色的动作、角色和怪物的技能以及种种操作上的相似度还是非常高的。但是比较起来，可能《鬼吹灯外传》唯一讨巧的地方，也就是拥有出色的小说背景做强力的后盾了。

嗯，气氛，气氛……

很快，聚集在论坛和群组里人开始忘掉画面上的不快和操作上的难度，讨论起游戏的气氛来。看得出来，游戏画面是按照小说背景考究过一番，副本中的场景基本与笔者读小说的印象如出一辙，比较难得。配合上游戏中的音乐，还是很有感觉的。《鬼吹灯外传》的配乐采用了传统的中国乐器，锣钵之音再配上一些音效，就形成了比较立体的游戏氛围。举例来说，牛心山洞副本中，首先响起的就是阴森的乐声，铜锣没有节奏地响上一声，再配上女鬼不时的凄厉哀嚎，也算得上是身临其境。打至关底与Boss鬼母决战，鬼母确实长得很丑，而且难度很高，整个过程中玩家都会处于一个极度紧绷的状态。

其实，如果没读过小说的玩家进入《鬼吹灯外传》，恐怕不会感觉这么有趣，也不会这么紧张，而对于熟悉小说背景的人来说，那种亲切感和刺激性则难以形容。打鬼母的时候，笔者就一个劲地在想：这个鬼母的头什么时候会掉下来？结果一不小心差点死掉。

来自灯丝论坛的声音

网友 sacredknig：小说我没怎么看过，不过既然是知名小说改编的游戏，那么自然就要符合小说的精髓。这也是和DnF竞争的一个筹码。DnF的剧情太过西方化，《鬼吹灯外传》正好可以利用这个题材，剧情上多下功夫，就像单机游戏一样！目前4个职业模仿DnF的痕迹太明显，希望可以有自己的特色，总不至于连机枪这个技能都要照搬吧？

网友 Jerry：一直想不明白，为什么会把《鬼吹灯外传》开发成横版过关模式，个人更倾向于《魔兽世界》那种3D的类型，这样可以有更多可发展的元素。倒斗嘛！斗是立体的，有上下左右前后6个面，开发成3D的话6个面可以设计更多的内容，各种机关陷阱都可以设置。

网友 鬼灯丝：本粽子从5月11日开始，每天关注论坛、关注游戏到现在。没开放封测时感觉还好，至少没见过游戏，可以天马行空地想象游戏画面什么的。开了封测以后叫我怎么说？如果不更改游戏的一些设计和内存使用度，我就再也不会来了。

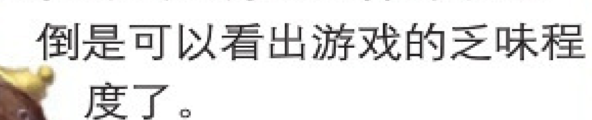
网友 卸岭专家：封测主要还是测试游戏的一些内容，现在已经针对玩家提出的问题开始进行改版了。相信不久后的内测版本将会给大家焕然一新的感觉。

而在打人熊的时候，人熊的物理攻击的压迫感却与小说中带给笔者的体验比较相符，所以笔者推荐那些没有读过小说的玩家，应该读上一段再来继续游戏，那样就会有趣许多。

意外的快乐

因为服务器谈不上稳定，参与封测的许多玩家把聊天当成了第一要务。看得出来，很多人一级没练却非常开心。封测那几天，笔者一上线就看见公会频道很多“粽子迷”在聊天，聊的都是关于《鬼吹灯》小说的相关话题。大部分时间是在回顾小说中精彩的章节，你一言我一语的，说得异常热闹，笔者也加入了他们的讨论。后来话题一转，他们开始针对小说一、二两部的水平争论起来。最后话题归结到小说中的黑话、切口讨论……聊得正开心时，老妈已经在厨房吆喝着开饭了，这个下午过得真快啊。此时，公会中的朋友还未能尽兴，更有玩家在论坛中张贴许多小说中相关的物品照片，把游戏BBS变成了一个“毛骨悚然”的地方。其实，包括笔者在内的这些玩家，如此大的兴趣完全是出于对小说的喜爱。如果这么多“鬼友”只是在游戏里讨论这样的话题，倒是可以看出游戏的乏味程度了。


潘家园这样的地名还是很亲切的




说归说，进入游戏的玩家还是很多的

说起来，当笔者得知《鬼吹灯》小说要改编为游戏时，其实已经对游戏做了一个猜想：游戏画面首先一定是纯3D的，而游戏中应以解谜作为游戏的重头戏，真实地重现小说中那些阴森的场面——既然打着《鬼吹灯》的旗号，就应该将小说的精髓做得纯粹一些嘛！游戏的气氛在3D画面的衬托下，更应该辅以特殊的音效，像深夜广播剧般将身临其境的气氛推到另一个高度。当然以上都是梦话，游戏的大框架已经界定，想动筋骨怕是比较难。不过，既然能把《鬼吹灯》套上DnF的外衣，能让小说变成网游，有什么是无法做到的呢？等下一次测试开始，也许你真的会像喜欢《鬼吹灯》一样，喜欢上《鬼吹灯外传》的。P

▶在线事件

欧美网游的百家争鸣时代？

随着《燃烧的远征》绝大多数内容更新完毕，《魔兽世界》进入了一个非常微妙的时期——在线人数不断下降，还有许多欧美同类产品在陆续推出，仿佛一夜之间，人们话锋一转，纷纷为暴雪担起心来。“受到冲击”“一蹶不振”这样的词都出来了，仿佛这个游戏业巨头就像纸糊的一样。事实真的如此吗？《科南时代》《战锤Online》这样的游戏真的可以盖过WoW的风头吗？这真是令人怀疑。

■北京 令狐心剑

《大众软件》第13期的文章《基尔加丹的倒下》表达了一个观点，那就是随着更多欧美网络游戏的崛起，WoW的地位已经开始下降，游戏内的人员也开始流失。但如果据此就担心WoW的未来，个人认为是杞人忧天的。

谁与争锋？

如果说看到一个新网游暂时登上欧美网络游戏排行榜之首，就大胆预言它可能威胁WoW的地位，这显然是完全站不住脚的。在许多排行中，大多数时间占据榜首的并不是WoW，EVE Online就曾经在热门排行榜上表现亮眼，但它的游戏架构已经决定了它再热门，也不过是在一个小众圈子里占据主导地位，绝不可能达到WoW或是以前EQ的高度。《指环王Online》《科南时代——野蛮人的冒险》都曾经或正是排行榜上的宠儿，但它们是否能在新鲜劲过去以后保持热度，都是值得怀疑的。特别是像《科南时代》这样在游戏架构存在问题的游戏，就更要对它的前途打一个大大的问号。


细腻的原画、恢弘的场景，《战锤Online》无疑是最有大作相的欧美网游了

如果说如今的欧美市场更加网游化了，是没有根据的。投入网络游戏行业的人力物力始终没有形成中、韩等国这样的“举国”发展态势。除了暴雪之外，其他网游开发和运营商，要么籍籍无名，要么有气无力。SoE的《无尽的任务Ⅱ》已经不复当年之勇；Atari这个老牌发行商，竟然在公司业绩持续下降的背景下，宣布要进军网络游戏市场。但Atari口中的网络游戏，到底是大型游戏还是在线社区，目前还不太好说。而且Atari高管竟然说出“单机游戏已经过时”的话，恐怕脑子里的水也灌得很深。

目前唯一看上去能够威胁WoW地位的，就是EA筹划多年的《战锤Online》了。EA《战锤Online》的期待也来自于它无数单机版游戏培养起的底蕴，以及多年来那些忠实的桌面游戏拥趸。但谈及这款游戏，公司CEO John Riccitiello的话语中还是透着几分谨慎，“《战锤Online》将会是网游世界的一支强心剂，不过我不认为它会是WoW的对手。这是没办法预料的。它会是一款能带给我们回报的游戏，我们很为它感到自豪。”

秩序？慢慢会恢复的

WoW能够在今天赢得如此多的注册用户，几乎完全是靠口碑，绝大多数玩家都是在游戏运营后的4年里一点点加入进来的。稳定的游戏架构决定了玩家的粘着度，不功利的设计也让玩家在游戏中能得到十足的乐趣。很多人把如今游戏人数的下降归罪于日常任务的泛滥，认为暴雪在无法提供更多游戏体验时，向“泡菜”学习，用重复枯燥的内容敷衍大家。但说这个话的人也要长长记性，当初是什么人在推出日常任务时觉得它照顾了休闲玩家，是一大利好呢？

WoW的前TBC时代如何“黑暗”，恐怕经历过的玩家都有所感触。别的不说，40人的Raid、疯狂的DKP制度其实害了不少人。下班又上班的疲劳让多少人苦不堪言。那时候，除了大公会外，休闲小会的生存空间也很差。没有战场、没有竞技场，当然也没有日常。休闲玩家上线除了Raid没事干，这样的游戏环境难道比今天更好吗？当时，也有很多人AFK，也有人发誓再也不来。但等TBC一开，该来的还是来了，TBC开放后，国服的在线人数也创造了九城运营以来的新高。期间，有些人的确永久离开了，有的公会已经彻底散伙了，但在TBC开放期间，新的玩家和公会出现了，没有人觉得这有什么不正常。



EA很早就在国内开设了《战锤Online》的中文官网，游戏的中文名定为《战锤Online——决战世纪》


《战锤Online》的上一次测试吸引了近50万人次的玩家前去体验

为什么《巫妖王之怒》就值得担心呢？很多人指出WoW的劣势，图像引擎落后、服务器不稳定，而更令他们担心的是，一旦《暗黑破坏神Ⅲ》震撼登场，那岂不是自家人来打自家人？但是你能想到这一点，为什么暴雪就会想不到呢。

什么？你听说《暗黑破坏神Ⅲ》是网游？呵呵，《魔兽争霸》不是也被当作网游吗？

▶快言快语

《仙剑Online》的喜与忧

《仙剑Online》，说起来也算是网游界的一大“雾件”。从《轩辕剑Online》开始就有消息，但中间几易其稿，制作了好几个版本，直到去年才真正公布，立刻就吸引了两岸玩家的眼球。《仙剑Online》释出的消息一直喜忧参半，虽然高调签下代理合同，最近也开始新消息陆续透露。但在我国台湾省的论坛上却一直流传着游戏质量不高的小道消息，随后公布的G-Star展会上截图看上去也不太令人满意。

■上海 青蛙勇者

《仙剑Online》目前能得到的情报仍然不多，已知的几个职业及画面透露出的其他信息，和一般的网游相差不大。

到目前为止的《仙剑Online》

《仙剑Online》共有六大职业：剑侠、蝶衣舞者、灵蛇刀客、灵狐夜隐、五灵师和练气士。《仙剑奇侠传》怎能没有剑侠？攻守平衡，着轻灵甲胄，善于近战，也能疗伤，是队伍里的中坚；蝶衣舞者则是暗器的使用者，还善于使用大范围的控制和状态法术，是队伍持久战的关键，但是HP和防御就较低了；灵蛇刀客身披重铠，手持单刀，是不折不扣的第一线主力，风格刚猛，有大量的战斗技能，可以嘲讽和击晕对方，绝对是一架绞肉机；灵狐夜隐就是轻灵的刺客，躲于暗处，一击夺命，当然，“飞龙探云手”也非他莫属；五灵师则类似于法师，顾名思义，五灵就是仙剑法术系统的基础嘛；练气士是远距离物理攻击的职业，初期也许命中较低，但是练得久了，有群攻加上各种特殊攻击，自然手段了得。此外，据说技能的使用顺序和命中有关，届时玩家恐怕要好好动一下脑筋了。


《仙剑Online》给玩家印象最深的还是这些怀旧版原画，经典原作里的人纷纷被唯美重绘，游戏的主题音乐也保持着系列的高水准

游戏地图取材于祖国的大好风光，尤其是单机系列里经常出现的水乡、苗疆、各处名城，当然还有《仙剑奇侠传》起源之地仙灵岛。而且从目前的趋势看，“仙剑”的著名景点——如锁妖塔，极有可能都会在游戏中出现。可以肯定的是，《仙剑Online》将继承单机游戏的特点，极重故事性，剧情主线将涉及李逍遥的女儿忆如和魔尊韩仲晰，等待我们的也许又是一个缠绵悱恻的人魔恋故事。玩家的作为可能也会对故事的走向有重大的影响。不过作为一款网游，有着优美的故事线是远远不够的，平衡、有趣的系统和玩家间丰富的互动才是保持人气的关键。

人气是否能持续高涨？

《仙剑奇侠传》可谓我国仙侠类游戏的鼻祖，除了单机游戏，目前网游市场上此题材游戏也是一大热门。“仙剑”有一个得天独厚的条件——单机系列十多年耕耘下积攒的人气。就目前两岸论坛里的反馈来说，大部分“仙剑”迷虽然等得“撮火”，但基本上还都欢欣鼓舞。虽有不少人对品质抱有怀疑，但大都乐于尝试，几百万仙剑迷带动同学好友加入《仙剑Online》也很热闹。但另一方面，游戏发布前高涨的人气也未必是游戏成功的基础，大宇之前的两款《轩辕剑》网络版，均获得了玩家的高度注目，但因为后继乏力导致失败，前车之鉴，不可不防。不过对自己的弱项，大宇资讯也算有所认识，事先做了一些准备。

大宇素来开发游戏品质颇高，却不见得善于运营，网游事业这几年跌入低谷，与SE的合作也无疾而终。当年《轩辕Ⅱ——


G-Star上的演示，画面表现曾让很多人失望


新近公开的画面，NPC头上有个很熟悉的惊叹号

飞天历险》开测，在短期的人气暴涨后却因跟不上玩家需求而迅速衰落。倒是游戏橘子将其改版后推向日本市场，反而收到奇效，目前已代理到东南亚、西欧和北美等地。这次大宇痛定思痛，分别将代理权交给游戏新干线和久游网，虽然有不少玩家不解，但是相对于大宇自己的运营记录，合作倒未必是件坏事。

目前《仙剑Online》的形势可谓喜忧参半，最大的敌人可能是时间。开发过久而无法推出，玩家期待值过高。刚开始测试时可能会一鸣惊人、热闹非凡，但长远来看变数似乎不小。好在大宇也有所察觉，《汉之云》发售后其团队迅速加入了《仙剑Online》的制作。至少最近公布的一些新图，比去年G-Star上看起来已经有所进步。但《仙剑Online》究竟何时能真正架起服务器，仍是一个未解之谜。



2008年上半年电子竞技赛事整体分析

■北京 Kratos

每年的7、8、9三个月都是国内大中型电子竞技赛事的密集时间段，但由于2008年是奥运年，国内的各项大型赛事都不约而同的受到了影响，众多赛事要么将比赛放在奥运之前打完，要么干脆放到10月份以后。同时，由于今年两大传统锦标赛ESWC和WCG在中国区的主办权已经易主，具有政府背景的CEG虽然延用了去年的执行团队，但也一度引起了竞标之争。这几项锦标赛的主办权异动，直接引起了国内赛事格局的变动。本文将对上半年众多电子竞技赛事进行整体分析。

上半年重点赛事介绍

SKt杯CEG绍兴站



CEG绍兴站比赛星际项目颁奖仪式

SKt杯CEG绍兴站于2008年1月11日至13日在绍兴大剧院举行。CS方面，wNv.cn、Esp Gaming、TyLoo Gaming等诸多强队的参赛使得比赛异常精彩激烈。最终wNv.cn技高一筹顺利夺得男子组冠军，有意思的是EHOME女队在拿下女子组比赛冠军之后，还特意报名参加了男子组的比赛，尽管最后成绩不太理想，但是同男子队员的比赛让EHOME女队受益匪浅，也吸引了外界不少眼球的关注。魔兽方面，来自MYM战队的韩国名将Moon一路横扫了包括Sky在内的众多好手，问鼎桂冠，这也是Moon第二次在CEG上夺得冠军。

G联赛第三赛季线下总决赛



G联赛线下总决赛比赛进行中

2008年2月底，G联赛第三赛季线下总决赛在上海开打，这是2008年第一项真正意义上的大型赛事。项目包括了星际、魔兽、CS和DOTA项目。最后星际项目由F91取得了冠军；魔兽项目由WE取得了最终的冠军；CS项目最后冠军是wNv.cn；而DOTA的冠军队伍则是GL。除了比赛成绩，最值得关注的是DOTA界的超重量级队伍GL在取得了这次冠军后正式宣布解散。他们所创造的各种成绩也成为了中国DOTA界一项在短时间难以打破的神话。

Kode5中国总决赛

2006年第一届KODE5世界总决赛，中国参赛的名额被2个韩国选手所抢走，不得不说是一件非常令中国玩家郁闷的事情。而在2008年3月初的Kode5中国总决赛上没有再出现外国人，中国选手们挤满了整个比赛现场。CS项目上夺冠大热门wNv.cn先



代表中国出战KODE5世界总决赛的Dragon在比赛中

是在胜者组半决赛中阴沟翻船负于Marauder，之后又在决赛上输给了Dragon，最终位列亚军，无缘世界总决赛。魔兽方面来自WE的infi一路高歌，以全胜战绩昂首获得了唯一一个进军莫斯科的名额。值得一提的是这次比赛中也涌现出了许多业余圈中的高手，是近年的大型赛事中业余选手和职业选手水平最为接近的一次。

ESWC无锡站



ESWC无锡站开幕式

2008年4月，ESWC2008首站比赛在无锡开打，也是ESWC 2008换东家后的第一站比赛。这次比赛最大的新闻是夺冠热门WE.Sky意外地在首轮就被淘汰，这样他不但未能夺取ESWC 2008中国赛区的第一个分站赛冠军，连中国区复活赛的资格都没有拿到。因此，Sky要想在这项困扰了他数年的赛事中参加世界总决赛，只能通过参加在法国进行的ESWC 2008大师赛来获得进军ESWC 2008世界总决赛的机会了。目前，ESWC各分赛区的比赛也在激烈地进行中，从目前各个项目出线的选手名单来看，7月的ESWC中国区决赛将是质量非常高的一次大型赛事。

ROTK挑战赛

2008年4月30日至5月3日，第一届王者之路团队挑战赛（ROTK）在武汉进行。如果说MYM、SK、WE、Fantic这些大牌是这次ROTK的一个看点，那ROTK王者之路的卡牌比赛模式则抛弃了传统比赛的单淘双败的枯燥模式，更具策略的队员选取使这次比赛不但考验了选手们的实力，也在考验着领队们策略性的思维。这些噱头足以满足世界各地无数魔兽Fans期待的目光，而比赛过程的激烈精彩程度也丝毫没有让人失望，经典的对决多次上演。最后中国战队WE凭借两员大将TED和LIKE的精彩表现，5：4战胜SK Gaming后勇夺桂冠，也为WE在2008年的征程开了一个好头。

CGS泛亚锦标赛


武汉龙队晋级CGS2008世界总决赛

2008年5月初，CGS泛亚锦标赛在武汉正式进行。这是CGS赛事第一次正式登陆中国，中国的广大FPS爱好者也有幸目睹了之前传说中绚丽的赛场布置以及华丽的转播效果。代表中国参赛的武汉龙队在比赛中借主场优势连战连捷，在几个项目的对决中，武汉龙队都表现出了应有的实力，最终顺利挺进世界总决赛。

WCG


WCG北京赛区吸引了大量观众

2008年5月，WCG上海分赛区和北京分赛区相继开打，WCG 2008换了NeoTV作为承办方后做出了两个创新：一个是加入了DOTA项目的比赛，一个是在北京和上海分赛区加入了魔兽女子组比赛。DOTA的加入无疑是众望所归，顺应潮流。而女子组的加入，也是电子竞技一个富有重要意义的迈步，承认女子选手使电子竞技距离公平公正的体育精神更近了一步。

上半年重大赛事整体分析

WCG

今年在产生重大变动的国内赛事中，以影响力最广的WCG最为受人关注。随着2008年把持WCG中国区5年之久的CTV与WCG主办方韩国三星协议到期退出，在2007年开始参与WCG中国区的NeoTV接盘进入。

WCG，确切的说是WCG中国区，目前究竟是怎样一个形势呢？WCG素有世界第一电子竞技赛事之名，在中国也有着巨大的影响力，主办方功不可没。自从奥体羽毛球馆为了奥运会开始翻修，WCG中国区的总决赛地点就放在了人民大学的世纪馆。记得曾有玩家感叹：“又到一年WCG，年年岁岁景相似，岁岁年年人相同”。这个“人相同”指的是中国电子竞技选手难觅新人，而“景相似”则是说WCG中国区组委会场地布展，多年来也有了审美疲劳，希望新主办方的加入能注入更多的活力。

实际上，WCG始终能保有高关注度，最主要是因为其高水准的世界总决赛的缘故，而WCG中国区作为职业选手通往世界总决赛的途径，本质上讲，这个赛区的结果相较于过程要更加引人关注。作为一个分赛区的预选赛，组委会考量的标准更倾向于能够将比赛顺利地举办完成，最终送出相关选手即可。对于WCG中国区来说，最大的优势就是不用担心招商问题，三星电子每年会对各国分赛区提供资金支持。不用担心资金来源，自然也无需在每个环节上战战兢兢小心翼翼。在这样的大背景下，WCG中国区本身的影响力和传播效力还需要更加强化，才能对得起WCG这块金字招牌。不过好在CTV有足量的央视资源，形象工程做得还是相当到位。尽管在电子竞技爱好者人群的心目中，WCG中国区的意义就像是自己的偶像通往世界总决赛的中间站，但这一站仍然是可以更加精彩纷呈的。

ESWC

和WCG不同，ESWC并不属于任何一个国际化大企业。这也就注定ESWC受到的资金压力会更多更大，但同时其赛事执行的严谨和认真程度会更高——当然，仅针对世界总决赛而言。具体到ESWC中国区，除了个别年份赛事执行出彩之外，以往大部分时候的承办情况都不尽如人意。如果说玩家对WCG中国区的批评大都集中在赛事执行层面上的话，那么对于ESWC中国区，绝大多数的质疑都已经上升到了动机的层面。事实上，正是2003～2005年的ESWC中国区赛事让很多对电子竞技行业持币待入的企业裹足不前，更让已经吃过螃蟹的企业们不再回头。2006年ESWC中国区在PGL执行团队的运作下曾经短暂复兴，但是随着2007年光彩体育馆的门可罗雀，ESWC中国区再度跌入谷底。今年ESWC改头换面重新再来，试图挽回玩家对往届此项赛事的不佳印象，虽然到目前为止还没有特别大的亮点，但承办

情况也算中规中矩。非常期待7月份的无锡总决赛，因为这是ESWC中国区总决赛第一次不在北京举办，而无锡广电传媒对今年的ESWC也投入了大力支持，先进的技术设备也许能给我们带来一些惊喜。

CEG

代表国内电竞赛事最高级别的CEG在2007年初因为华奥星空的淡出，前景变得扑朔迷离。随后业内各家有实力的团队为了争夺CEG的运营权，展开了长达半年的博弈，最后CEG 2007的整体运营尚算差强人意。而在年初体总意外公布了CEG今年的招标计划后（打破了坊间关于CEG 2007执行团队将连续运营3年的传闻），同时在以锦标赛制为主的赛事进入了低谷期的背景下，没有人愿意放过运营CEG的机会，因为CEG的赛制有着广阔的操作空间。况且，在奥运背景下，有着体育属性的电子竞技极有可能会迎来模式的颠覆性改变。如果能控制CEG这样的行业枢纽，将可能为团队的发展赢得巨大的机遇。

于是，我们看到了多家公司为了CEG 2008又展开了新一轮的控制权之争。而在这场争斗中，因为赛制、奖金等遗留问题受到外界质疑的CEG 2007执行团队看似处境尴尬，最后却成为获得胜利的一方，而他们已经向外界强烈暗示了2008要大干一场的决心。无论如何，有竞争总比垄断好。CEG是具有政府背景的锦标赛制比赛，客观的现实是从2003～2004年的主客场制变为2005～2007的锦标赛+分站赛制，执行团队数易其人，赛事理念数度更改，主赞助商多次变化，背景资金几度进出……CEG殊少为人诟病，但CEG也殊少亮点。不管CEG怎么去改变，如果还是戴着脚镣跳舞，那么CEG也还将继续风雨飘摇下去。今年的CEG因为奥运的关系，各分站赛事的举办时间都可能延后，这也给主办方腾出了更多的准备时间，是否能将其举办为迄今为止最成功的一届CEG，还让我们拭目以待。

中国赛事模式之痛

尽管WCG、ESWC和CEG遇到的问题不尽相同，但从本质上来说，锦标赛模式在今天的中国电子竞技大环境下的弊病已经越来越明显。追本溯源，正是锦标赛本身的模式问题，才使国内的锦标赛步履维艰。本质上来说，电子竞技赛事是所有电子竞技活动的出发点，俱乐部要靠赛事的成就来说服金主，媒体需要赛事产生的内容来进行报道。目前中国国内的赛事模式分为锦标赛和视频联赛两大类，锦标赛以WCG、ESWC、CEG等为代表，视频联赛则以PGL、G联赛等为代表。从模式上来说，这两者最大的区别在于锦标赛强调的赛事地位和荣誉感，由于内容产出能力较弱，只能通过B2B的模式来获得资金支持。视频联赛除了具有锦标赛的特质外，其最大优势就是产生海量的内容，可以产生版权收益。在国内，锦标赛也会有视频直播，但是其并非以“视频直播为核心”，因为锦标赛“大而全”的赛会组织形式就注定了其难以产生足够多有吸引力的内容。从本质上来讲，NFS、FIFA、PES甚至包括CS，这些比赛项目都是不会产生足够收视率的。

对于现阶段WarCraft为王的中国电子竞技现实环境，眉毛胡子一把抓不分重点的锦标赛模式自然性价比偏低。性价比低，这就是锦标赛在中国面临的招商困难，步履维艰现状的根源。NeoTV在国内是PGL模式的忠实追随者，在上述的大背景下，回到本文开头所提出的疑问——为什么NeoTV要接盘WCG呢？WCG为什么选择了NeoTV呢？后一个问题也许更好回答。基于中国电子竞技行业大背景，既然NeoTV有意，韩国人也乐意将WCG中国区交给NeoTV，让WCG中国区做得比往届成功还是有希望的。但相信NeoTV之所以接盘WCG，最大的原因还是在于想从WCG中国区获得足够的内容——尽管三星电子每年给与的赛区资金支持数目不小，但如果真要把比赛做得漂亮，这笔钱还得省着花。



WE加冕“王者之路”

在锦标赛模式下，如何能够产生足够的内容呢？这就是NeoTV和WCG合作的关键点。又或者NeoTV可以以主办方的身份，拿到WCG世界总决赛在中国的独家播出权利？相信更多的细节随着WCG中国区的展开会日益明朗，我们也非常希望NeoTV能够给这项赛事注入全新的血液。

不管如何，从产出内容的角度上来看，锦标赛在中国已经有沦为二三流赛事的趋势，如何从二三流的赛事中去发掘一流的内容呢？也许NeoTV与WCG的合作可以让我们看到锦标赛如何在视频直播的年代里面生存。无论如何，我们应该鼓励各种不同模式的尝试，只有这样，电子竞技才能找到最终的发展。

结语

在笔者看来，对于中国电子竞技赛事来说，发展中最大的问题有两个：第一是同质化，第二是单一化。同质化这个概念最早是用于形容网络媒体互相转载的情况，对于中国电子竞技来说，赛事同质化早就是一个屡见不鲜的现状了，这是一个难以回避的现实。单一化的情况也非常常见，由于电子竞技本身并不是一个大行业，各种具体赛事之间其实并没有太高的技术或者是金钱壁垒。在我看来，由于电子竞技用户的玩家属性极高，而玩家又往往是有多种需求，比如一个玩家在比赛前后需要大量资讯，比赛时需要到现场或者在网络上观看比赛，又需要短信参与互动，也会在论坛发帖表示观点，也会花钱买比赛或者选手的纪念品，也会参与比赛附带的厂商活动等等，所以如果有一个良好的平台，是完全可以满足电子竞技用户的需要的。因此，电子竞技其实很适合做综合性的多元化发展。我谨慎地猜测，未来电子竞技行业中的第一赛事不一定要技术领先，也不一定要内容第一，更不一定要背景深厚，但一定是一家做综合型业务的公司来组织和承办。



功夫熊猫

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

1.可爱搞笑

功夫是我们的国粹、熊猫是我们的国宝，圆滚滚的大熊猫练着中国功夫，实在是别具一番意味。尽管阿波操着一口流利的英语还让人有些不习惯，但是看着那憨厚可爱又搞笑的表情和动作，实在让人忍俊不禁，开怀大笑。村里的居民也都是些兔子、小猪和小鸭子等动物，仿佛到了一家毛绒玩具店，想把它们全部抱回家。

游戏在搞笑之余还在向观众和玩家表达一种主题：“要想成为别人眼中的英雄，先要成为自己的英雄。只有对自己有信心，找到自我价值，才能让别人看到你的发光之处。”一个卖面条都不能胜任的家伙，竟意外的成为上天选择的龙战士。草包成为英雄，必定遭受比常人更多的刻苦和磨炼。

2.浓郁的中国风

在功夫方面，一招一式似乎脱胎于早期香港电影中的功夫片，虎、蛇、螳螂、猴、鹤都各具特色，有点象形拳的意思。不过，老外对中国功夫的理解还很有限，照猫画虎的多有成龙电影的“杂耍”成份。让人比较惊艳的是，游戏中无处不在的中国气息，琴箫鼓筝，恰到好处地配合着剧情的进展，不时地，还传来一两声京剧的吊嗓，玄妙之至。游戏中所出现的文字，全部是汉字，连“师父”“乌龟”等词都保留中文发音。游戏中的村民都身着中国古装，用来恢复体力的道具，也是中国的面饼或小笼包。亭台楼阁，雕梁画栋，古香古色。屋子里的瓷器、字画、一桌一椅都是地道的中国风格。而不像其它的游戏，涉及中国的场景往往偏向于日本的风格。此外，在外景上也可以看到中国的山水，湖光山色、云雾缭绕、荷叶青青、小桥流水，很有意境。城镇里，则过多的看到红灯笼、龙形图案、酒缸。或许，这就是张艺谋电影给老外传递的中国文化的信息吧。

3.题外话

近日从网上得知某位“艺术家”先生在不知情（还没有看过影片）的情况下就发出“中国人都应该抵制《功夫熊猫》”的呼吁，不由惊诧莫名——如此一部集聚着诸多中国文化元素且充满美感的影片，为什么要抵制？该“艺术家”不仅硬生生地将一部动画片与我国地震灾害扯到了一起，还指责好莱坞以熊猫为题材制作动画是盗窃了中国的国宝和功夫，这不免让人感觉是“欲加之罪，何患无辞”。不过这“罪”加得着实荒唐可笑了一些，按照此“艺术家”的理论，那么我国的音乐团体都绝不可以再演奏贝多芬等外国音乐大师们的作品了，因为那也是人家的“功夫”。然而文化与艺术无国界是世间公认的真理，中国功夫及中国的熊猫作为中国文化的典型代表，能够在全世界展现，这无疑更加有利于中国文化的传承和发展，怎么能与“盗窃”二字相提并论呢？而作为一名“艺术家”更应该三思，应该懂得尊重各种文化表现形式，而不要轻言抵制。应学会思考，见贤思齐，见不贤而自省。否则抵制来抵制去，最终只能落个夜郎自大、坐井观天，给自卑的内心博取一点点安慰和自得。

一、黄粱一梦（Po's Dream）



01 阿波是和平谷最为懒散的熊猫，终日无所事事，心中却幻想着成为一名众生仰慕的大侠客。

02 有一天来到一座小镇，一只惊恐的兔子喊他“功夫大师”，原来兔子是被一群坏家伙追杀。受用无限的阿波嘱咐兔子躲到身后，否则自己的绝世武功一旦发动，那破坏程度是常人难以预料的。



03 阿波的拳脚虎虎生风，很快将一群坏家伙打倒。不知何时赶来的老爹看到他身手不凡，对他刮目相看，并以珍藏的秘笈相传。



04 往前到客栈外，出现了猪头小队长，阿波撩腿一脚将他踹了进去。桌上赫然摆着1碗炸酱面，嘿嘿，先祭下五脏庙吧！

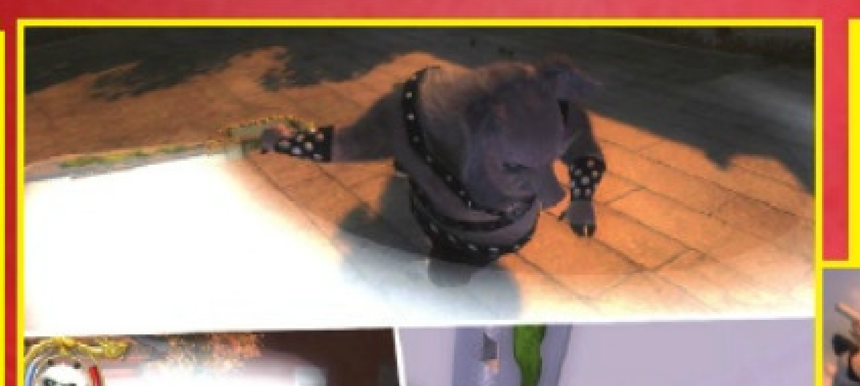


精品 8.0

制作	Beenox
发行	Activision
类型	动作
语种	英文







07 但是，越狱的残豹太郎突然出现在阿波面前，大声说他不配做大侠，旁边的黑狼甚至还发出了讥笑声。阿波猛然觉醒，原来是一场梦境!在老爹的呵斥声中，悻悻然抱着扫帚干活去了……



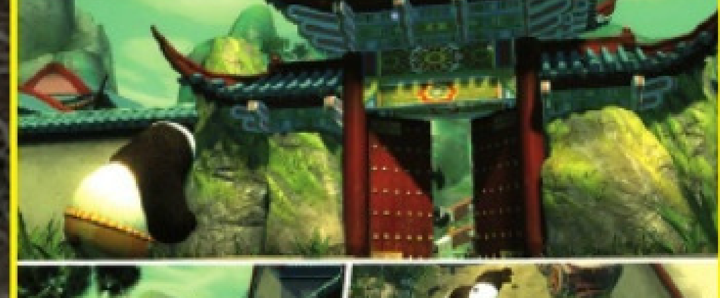


05 讨厌啦，最烦吃饭的时候被打扰了，阿波出手是狠了些，不过对这些不懂礼貌的家伙，还不算过份。呵呵，遇到本大侠，算你们倒霉!

06 阿波吃完了饭，找到野猪王，打败他拿到了传说中的英雄之剑。阿波心想，他的英勇事迹在千百年之后，一定仍会在家乡传诵。

二、比武大会

《Tournament of the Dragon Warrior》

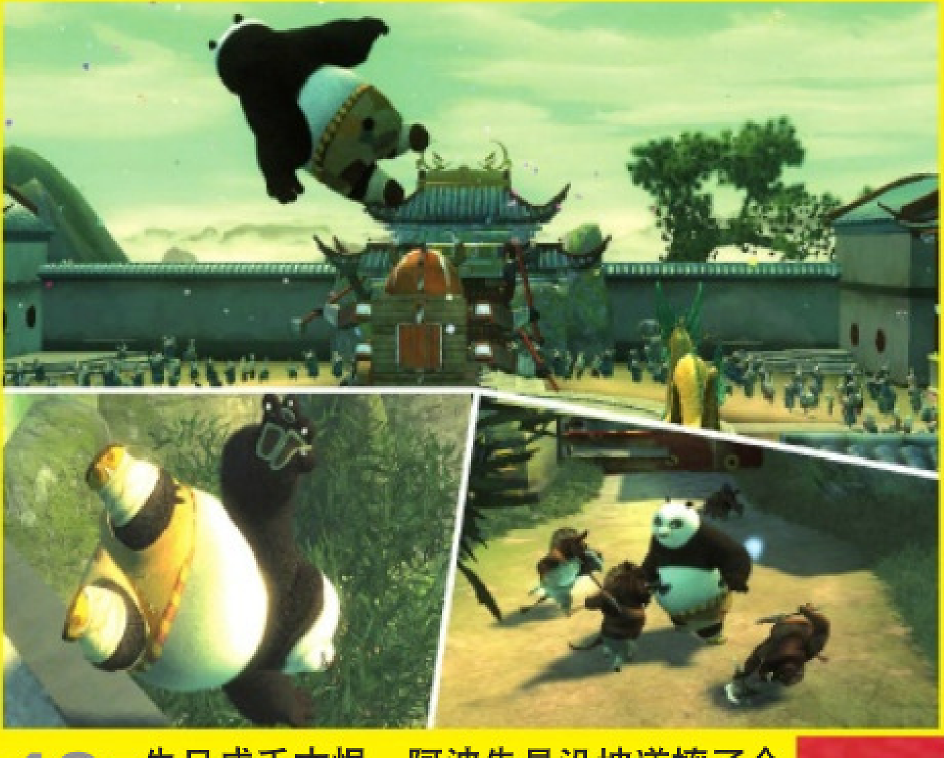




08 龙战士是修行功夫者的最高荣誉，这一天正是翡翠宫的龟仙和师父选拔龙战士的日子。阿波也想去看看，扭动着肥胖的身躯好不容易爬过了崎岖的山道，却还是来晚了。唉，只有想办法跳进去了。不过，玩蹦床的感觉还不错哦。



09 跳入院子后发现有坏蛋在欺负兔子，修理完他们，操作弩车清理平台上的袋子，还有空中的灯笼，攀上平台跳到隔壁的院落。



10 一失足成千古恨，阿波先是沿坡道摔了个七荤八素，随后被甩向空中。这回他看得真切了，选拔龙战士的比赛已接近尾声，真希望自己能看到结果。正想着，一个倒栽葱摔到巷子里，更不妙的是，被一群入侵的怪物围了起来……



11 英勇地救出兔子一家，用弩车清理平台，再攀平台跳落院子，利用蹦床攀到有铡刀的屋顶，穿过重重机关来到相邻院子。



12 前面是条死路，阿波计上心来，将收集到的烟花绑在椅子腿上，想必用它能飞离此地。与此同时，比武场上的老虎正准备挑战机关木像。





14 当德高望重的龟仙就要从“盛怒五杰”（虎妞、鹤儿、猴哥、螳螂和小蛇）中选拔龙战士的时候，阿波点燃烟花飞上高空，流星般飞坠于比武场中。





13 在木像旋转时绕着它跑，这样才不会被它的手臂和尾巴打到，等它停止旋转，小心躲避武器的斩杀，随后木像前胸出现靶心，跳到空中将它打回去。这时便可利用木像的手臂、双肩和后背跳到头顶，给它沉重的一击。每打中1次，木像掉1/3的血。每次要按特定的攻击组合来打。

第1次：空—空—4—5—6；
第2次：空—5—6—4—6—空；
第3次：5—4—6—空—5—4。




15 望着龟仙颤抖的手指，阿波嗫嚅道："我只是想来看看，谁被选为龙战士……"龟仙缓缓举起了阿波的手臂，沉声说道："他就是苍天指派给我们的龙战士！"

"我？"阿波将信将疑，有点晕晕地望着四周，师父的表情此时也分外惊诧。场外掌声雷动，欢呼声震耳欲聋。

三、初试身手（Level Zero）



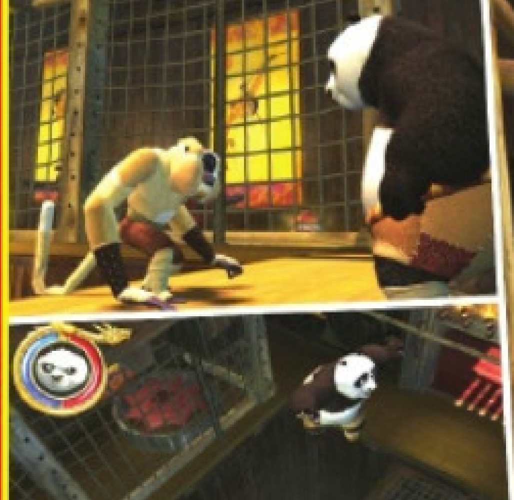
16 做龙战士原来没有那么惬意，早早的就被师父叫醒练功。这里是机关室，要躲避机关打倒所有的人偶，每打倒1只，墙上的火把亮起1只，所有火把点燃则出口的大门会打开。



17 在这个房间学习几种攻击方式：按住6蓄力攻击；先空格再按5是跃起扑地的群体攻击；按4—6将敌人打向空中，再按6—4攻击；按4—4—6是跃起锤地攻击。

18 这个房间是虎妞的地之室，要在时限内击破所有人偶才能挑战记录，有奖励哦。记得悬吊的木偶会闪躲，用快速攻击来打，而大的人偶要蓄力攻击。






19 这里是猴哥的风之室，要利用蹦床弹到空中的横杆上，走到两侧打4只人偶，然后跳落底层，到两侧用蹦床打空中的悬吊人偶。



20 下一间是小蛇的火之室，小心地上的机关会间歇喷火，掐准时机跑过去。由开始平台跳到底层打人偶，最大个的要拾棍子打。清完底层，由正中的平台跳到空中的移动木板上打人偶。





21 连闯三关，自信满满的阿波去见师父，师父说阿波的表现出乎他的意料。当阿波问起何时才能真正成为功夫高手的时候，师父摇头叹气道："很久，还需要很久的训练……"阿波闻言不由垂头丧气。

四、翡翠宫殿（Protect the Palace）




22 野鸭阿曾在飞行中被饥饿的秃鹰攻击，还好被鹤儿搭救。阿曾说有重要的情报要向师父禀报，于是鹤儿载着他往翡翠宫飞去。



23 控制鹤儿随时调整飞行方向，躲避危险的云团和旋风。当遭遇飞来的秃鹰时，按4键攻击。





24 阿曾向师父报告了太郎从桃岗天牢越狱的事情，正朝这里赶来，打算夺取龙之卷轴，师父决定先去照看一下村庄，而阿波则在大殿留守。



25 阿波正在宫殿上大睡，忽然被阿曾叫醒，原来一些老鼠打算偷窃殿里的珍宝。在开始会有几拨老鼠从柱子爬下来搬东西，打柱子上的开关会冒烟，有暂时抵挡老鼠的功用。老鼠偷完东西朝着特定的墙洞跑，要在途中将它们杀掉。



26 阻截并消灭几拨老鼠后，分别到两侧的房间打野猪怪。左房间要由两侧箱子跳上去关闭天窗，右房间利用地上的4只大鼓弹跳到空中将天窗关闭。



27 阿波抵挡住12拨敌人的偷窃和攻击，最后打倒1只野猪王。师父返回大殿，对阿波的表现大加赞许，终于派给阿波1个像样的任务。阿波要和鹤儿一道前往泪湖，调查那里鳄鱼出没的事件。

五、垂泪之湖
《Lake of Tears》



28 泪湖曾是龟仙参悟武功的修行地。阿波一行在湖边和龟妈妈见了面，得知鳄鱼经常偷走孵化中的龟蛋，为此鹤儿和阿波要帮忙找回丢失的龟蛋。两人商议分头行动，鹤儿飞到空中巡视，而阿波要想办法到湖中各岛搜寻龟蛋。

29 阿波利用湖中的浮木和荷叶到达各座小岛，当年达摩祖师的“一苇渡江”也不过如此。只是阿波的身体有些沉重，荷叶对他的支撑有限，在下沉前要迅速果断地跳到下一目标。有的小岛还会受到鳄鱼的攻击，打败它们救出蛋壳里的小龟。



30 在有建筑的2座岛屿上解救几只大乌龟，跳到它们的龟壳上可以弹飞到空中，借此可以飞到对面的小岛或高处的岩石上。

32 随后一路躲避鳄鱼先生的追逐，在飞过1道瀑布时终于将他给甩掉了。当阿波将小龟交到龟妈妈的怀中时，龟妈妈温柔地称阿波是“真正的英雄”，而鹤儿的表情好象很受伤。









31 找到10只龟蛋后，到湖对岸的岛上见龟妈妈，她央求阿波救回她的小龟，且得知鳄鱼女王正在附近修建1座宫殿，跳到龟妈妈的背壳游到对面的小岛。天真无邪的小龟正在沉睡的鳄鱼女王身畔玩耍，阿波悄悄的将小龟抱走，不想鳄鱼女王睡醒，唤来鳄鱼先生朝阿波攻击，还好关键时刻被鹤儿所营救。

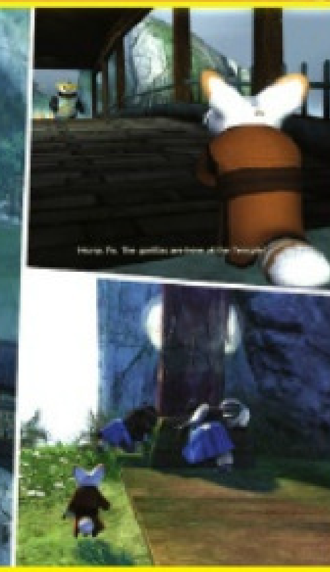
六、武当峰峦（Wudang Temple）



33 自从阿波勇破鳄鱼帮，师父对他开始青睐有加。这一天，师父带他来到功夫的发源地——武当山，要阿波寻找宝玉雕刻成的神龟玉像，传说它蕴藏着功夫的秘密，很多的功夫前辈都曾尝试解开这些玉像之谜。只是武当山上并不太平，有强悍的黑猩猩出没。

34 滚过栈桥，山崖上有很多猩猩用绳索爬上来，要将途中遇到的所有绳索都拉断。路上会遇到炸弹，可用它们破开障碍，或用来投掷轰炸敌人。





35 找齐7只玉像后，在宫殿外见到师父，不过前方的桥梁被猩猩破坏了。师父叫阿波另寻道路绕到宫殿，自己则应付前来破坏宫殿的猩猩。师父跑到崖边破坏所有的绳索，再全力消灭攻打大殿柱子的猩猩，至少要保住2根柱子。

37 先跑到崖边将所有绳索打断，大猩猩每次发动大型攻击，都会坐在原地喘息片刻，这时到附近找炸弹扔过去。或者在行动中将炸弹引燃，引诱大猩猩过来轰炸。炸到3次后，大猩猩便一命呜呼了。



36 大猩猩再次出现，在师父的提示下，阿波一路翻滚越过多道桥梁和山峰，最后来到1处平台与大猩猩对决。



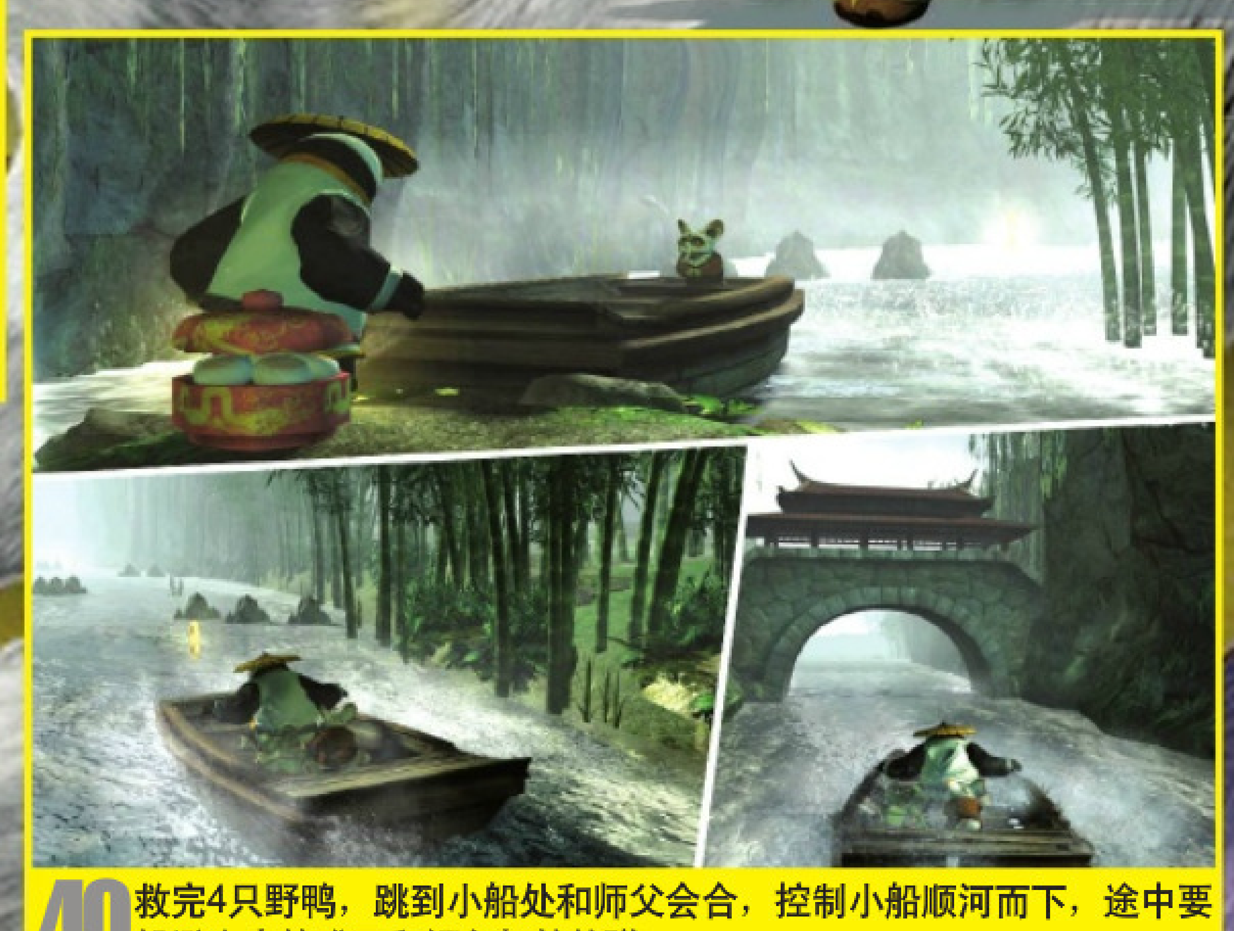
七、凶险水域（Treacherous Waters）



38 据阿曾的情报，最近鳄鱼帮死灰复燃，攻夺了宝塔岛的数座村庄。师父带着阿波赶到湖边，他乘船前往小岛保护遗迹，嘱咐阿波前去寻找4只被敌人捕获的小野鸭。



39 跳上宝塔岛和师父会合，师父解决掉几名敌人后撤到小船上等候，阿波留下来扔炸弹摧毁4个岗楼，然后到附近水域搜索4只关押野鸭子的笼子，释放他们。



40 救完4只野鸭，跳到小船处和师父会合，控制小船顺河而下，途中要躲避水中的礁石和鳄鱼扔的炸弹。

八、驰援武当（Wudang Rescue）



41 越狱的太郎横扫武当，五杰中的猴哥、鹤儿、虎妞被打败，螳螂和小蛇与他展开搏杀。第1阶段是螳螂出招攻眼部：空—5—4—空—空—4—6；第2阶段是蛇出招攻腿和颈部：5—4—5—空—5—连续按6；第3阶段是螳螂最后一击：4—空—6。



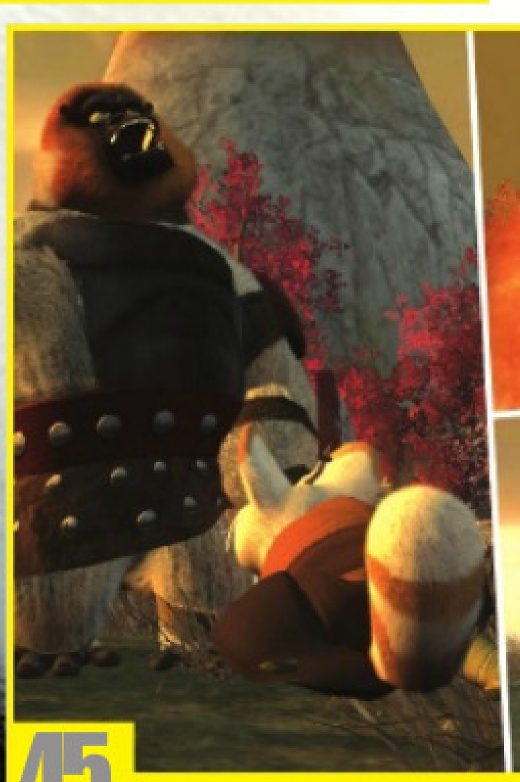
42 五杰全部败在了太郎的手下，师父决定前往武当山营救被俘的五杰。往前，杀1群黑猩猩和1只大白猿，然后利用云团弹跳到高处平台。



43 跳到山峰顶部，再用悬崖跳到对面山峰，从铁笼中救出鹤儿，然后由空中的云朵跳到左下方的1座山峰，在这里救出螳螂、小蛇和猴哥。



44 往前是座断桥，利用云朵跳到对面山崖，看到虎妞正被1群黑猩猩围攻，控制这边的弩车朝敌人发射火箭，不过小心火箭同样会炸伤虎妞。将所有的敌人炸死后，跳上附近的山崖，利用云朵跳到虎妞所在的山崖。




45 与虎妞对话，然后是与白猿的决战。



九、月夜哀嚎（Howling Moon）



46 阿波在丛林中进行了一次野外行走，黑夜中饥饿难耐，对肉包子十分的想念。就在这时，望见前方一点灯火，可能有人家在那边吧，至少有一份晚餐，想到这里阿波全身又充满了力气。



47 利用枝桠朝村庄攀越过去，按S前后摆动，空格起跳，按4或6旋转方向。跳落地面解救兔子，随后2只忍者狼砍断树干爬过河来。前面是一片溪流，仍然利用枝桠攀越。对熟睡的敌人可切换到潜行模式（CapsLock）接近，再按6蓄力杀掉。




48 打断树干过河，杀几只忍者狼后解救余下的兔子，再攀越树叉来到高处的村庄，闻到香味的阿波不由幻想着一顿丰盛的晚餐。



49 敲门的时候身后出现三道黑影，原来她们就是传说中的忍者猫——吴氏三姐妹。她们擅长的是旋转攻击，阿波跳跃到空中攻击（空格+5），将她们打得落花流水，然后从地上拾起1张掉落的地图。

十、沙中秘密《Secret of the Sands》




50 阿波在沙漠中走得两眼昏花，筋疲力尽，这时龟仙忽然飘到了他的身前，他的手中赫然拿着1张肉饼，指着下面的遗迹说："亲爱的龙战士，为了这张饼，你得先解决那边的谜题。"



51 这里曾是太郎的训练场，四周环绕着4座顶部有龙头的建筑，都有点着火把的坡道，想要冲上去需攀上高台，利用滑道来积蓄足够的动能，翻滚冲上建筑的高坡，打碎铜锁后，由龙头雕像的嘴里滚落1只石球。



52 在掉落4只石球后，广场中央陷了下去，形成1个竞技场。这时太郎出现在阿波身后，轻轻一推，将他扔到竞技场中。场中有8扇门，敌人从中不断的涌出来，一边战斗，一边拾取炸弹朝门顶的铜锁投掷。



53 将8扇门上的铜锁全部炸毁后，中央的场地继续下沉，在密室里找到1具机关人，还有1幅古老的宫殿地图。

十一、宫殿《The Palace》




54 太郎来到宫殿索要龙之卷轴，遭到师父的拒绝。等太郎愤然离去，这时要阻止狼群破坏大殿里的古物。开始时狼群会出现在大殿两端，随后天花板上也有狼群落下，其中有1种执砍刀的狼会快速传送，要随时关注它们的动向。



55 击溃所有打古物的狼之后，太郎从天花板上一跃而下，站在土堆上朝师父踢动石块攻击，这时要跑到柱子后面躲避，随后他会将石柱扔过来，按提示操作：4—6—4，5—空—空，5—6—空，将石柱破开并弹回去，打中他3次，他会跳到上层。




56 来到2层，清完狼群后太郎仍然发动石块攻击，随后抱起柱子投掷过来，按提示操作：空—5—6，4—6—空，5—4—6，将柱子击碎并反弹回去。




57 往上跳到3层，这里的道路会不断被烧坏，由起初平台往一侧跳，快速冲过2道横梁，然后跳到中央的平台。太郎再次扔柱子，如下操作：4—空—5—4—5—6—连续按4—5—6—4—4—6—空，将太郎击倒在地。

十二、勇士宿命《The Warrior's Destiny》



58 阿波按照地图找到1座村庄，这里被狼人占据着，烈火将整条街道都吞噬了。杀掉沿途的狼人，用水缸将几处着火点熄灭，顺道解救被困的居民。



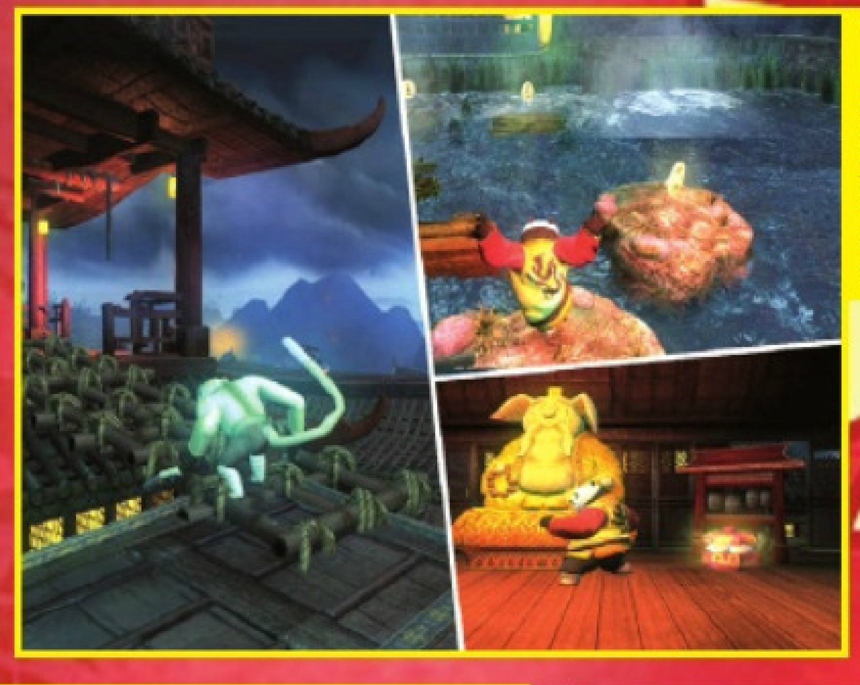
59 破开1道木门，与1只牛头怪战斗，随后从1只小兔子那里得知，狼人的弓箭手在河里朝村庄发射火箭，于是推倒门旁的铁像，用它破开木门来到河岸。







60 控制弩车将河里的弓箭手和船只全部清除掉，看到对岸的亭子里有人在打斗，原来是猴哥。他提示要先摧毁河里发炮的战舰，才能到达山顶的宫殿。此时返回村庄，发现1道木门被敌人的舰队轰开。



61 沿小巷来到河岸浅滩，利用河中的浮板和岩石跳到河对岸与猴哥会合。猴哥跳到各个屋顶搭放梯子，并且清除掉各处的弓箭手，然后阿波沿刚打通的路攀到高处的水塔。

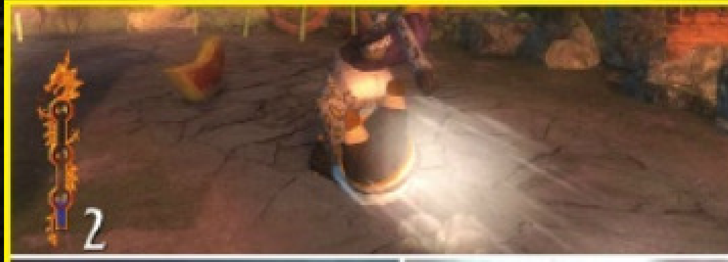
62 和猴哥一道清掉狼兵，然后与1只牛头怪缠斗，打掉一定的血量会出现提示：4—空，5—6—空，4—6—4，随后将牛头怪打倒，两人摧毁水塔将河中的炮舰砸沉。




十三、终极决战〈The Final Battle〉




63 来到大殿看到师父已被太郎打败，阿波上前表明龙战士的身份，并且将手中的龙之卷轴给他看，太郎扑过去抱住阿波滚下山坡。




64 将太郎打掉半血，两人又是一路翻滚，阿波被扔到一处院落，与成群的黑狼展开搏杀。





65 太郎再度现身，将他打掉半血会出现提示，按5—5—4—6，空—5—空—5，5—4—6将太郎打飞出去。



66 一只忍者狼将阿波身上的卷轴偷走，跳落院子抢回卷轴，太郎这时在身后出现，朝阿波猛挥一掌……



67 来到比武场，在这里与太郎进行最后的战斗。先用翻滚技能撞他几次，然后开始使用组合防御招式：5—4—5，连续按6，最终将太郎击败。

68 艰苦的一战，终于给和平谷带来和平，步出比武场的阿波受到居民们的热烈欢迎。不久，阿波离开了村庄，有人看到他和师父一起在山上修炼，也有人说他最终找到自己的路，继续另一段的传奇。阿波的故事给人以启示，那就是命运掌握在自己的手中，经过努力，没有什么不可以实现的！P



WARHAMMER MARK OF CHAOS BATTLE MARCH

战锤——混沌印记之进军战场

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《战锤——混沌印记》是笔者所接触过的最具内涵的学院派RTS，近年来已经很少看到这样战略经营与战术策略并重的大作。这款游戏尤其注重排兵布阵与兵种相克理论，取自中古战锤背景的丰富种族设定绝不逊色于任何一款同类游戏，RPG色彩浓厚的英雄养成、天赋技能树和大量装备药剂使它具有很高的重复可玩性。《进军战场》在原作基础上增加了一个包括3章19场战斗的兽人哥布林战役，这个战役中玩家也能操控黑暗精灵势力。本作画面极尽魔幻特色——食人妖、巨人、双翼巫女、精灵龙骑兵等奇幻世界生物一应俱全，各种族部队的外形、技能、战术均能体现出统一个性，如兽人的强横野蛮、哥布林的喧闹猥亵、黑暗精灵的奸诈阴险都刻画得入木三分。本作的最大亮点依然还是充满策略和养成要素的战斗，剑兵、矛兵、弓弩、骑兵、攻城器械等多兵种的配合对赢得胜利至关重要，每支部队也有级别和装备设定，高级部队并入英雄后可编成王牌小队，善用地理环境和阵形甚至可以实现零伤亡。游戏背景音乐恢宏壮丽，高低适中的难度和全360度视角控制颇具亲和力，厮杀场面因部队数量偏少显得不够壮观但技术性较强，单机战役通关后还有大量模拟对战地图可供挑战。如果你在找一款值得反复咀嚼的魔幻战争游戏，那么《进军战场》肯定不会让你失望。



制作	Black Hole
发行	THQ
类型	即时战略
语种	英文

漫谈中古战锤

中古战锤世界应该是“战锤40000”世界的起源，虽然一个是魔法妖兽出没的冷兵器奇幻国度，另一个是充斥着机甲激光炮的未来宇宙世界，但熟悉这两个战锤世界的朋友都很清楚，如果撇开那些让人眼花缭乱的种族和单位设定，它们在骨子里的区别其实不大。两个战锤世界都以令人热血澎湃的宏大战争场面而著称，所有的种族和英雄都为战斗而生，世界格局的动荡也只是为了衍生出更多战争，各种族的生物都跟武侠小说里的江湖门派一个德行，整日吃饱喝足了就等着干仗。主动到别人地盘上挑衅的是邪恶种族，坐家里等人上门踢馆的是善良种族，想用刀枪斧戟对砍的去中古战锤专柜，喜欢机枪坦克的到“战锤40000”俱乐部，家里没电脑的不妨去玩28毫米模型或者桌面纸笔游戏，连游戏手册都懒得翻的朋友还可以买本Games Workshop授权出版的战锤小说过把眼瘾。



气势宏大的模型战争

1.在战争中起源和发展的中古战锤世界

中古战锤的世界被称为战锤世界，这个世界原本是没有生命的，



绿皮兽人的野猪骑士

后来大陆上渐渐出现了精灵、矮人和人类的进化雏形，但这些原始野人还远谈不上建立文明，蛮荒的蒙昧时代持续着，直到乘坐银色飞船的外星来客降落在这片土地上。那边有位看官可能要发火，不是说中古战锤么，怎么搞了个外星人掺和进来？诸位老爷暂且息怒，首先，这个说法确实是源自Games Workshop官方的原味正宗描述。其次，中古战锤与“战锤40000”并不是两个毫无关联的世界，这一点我们可以在很多战役剧情和背景设定中发现。千万年的时空距离对于奇幻或科幻作品来说从来都不是什么障碍，说不定等哪一天Games Workshop实在找不到编的了，也许会把这两个幻想世界来个大统一。

好了，闲话少叙，我们书归正传。外星人给战锤世界带来了先进的知识，精灵和矮人的祖先最早学会了语言，文明的火焰在这两个古老的种族中开始熊熊燃烧。正所谓塞翁失马焉知非福，外星人为获取能量在大陆北极地区修建了通向混沌空间的传送门，这些传送门因为不可知的原因突然发生了崩坏，混沌空间的邪恶生物们很快借助传送门涌入战锤世界，传递文明火种的外星人全部死于此次灾难。眼看混沌的邪恶势力就要席卷整个世界之际，精灵和矮人中的伟大英雄们站了出来，他们带领着族人团结互助，最终击退了混沌势力。这次胜利为战锤世界的辉煌发展奠定了坚实基础，精灵以他们的魔法学识结合矮人的工程特长建造了无数宏伟的城市和奇迹建筑。

然而好景总是不长，精灵族的最高统治者被称为凤凰王，第一代凤凰王艾那瑞翁之子玛雷基在邪恶母亲的支持下为夺王位杀兄弑弟，他和他的追随者们最后被精灵部族推选的新领袖——征服者凯勒多尔击败并逐出露斯恰，逃往北方。这场内乱对精灵族造成了严重打击，拥护凯勒多尔的精灵后来被称为高等精灵，而追随玛雷基的精灵则被称为黑暗精灵，这两派手足同胞始终不共戴天，见面就非掐架不可。由玛雷基领导的黑暗精灵无时无刻不在想着反攻高等精灵，夺回属于自己的王位，这也是《进军战场》里新增的单机战役剧情暗线。高等精灵的傲慢使他们和昔日的盟友矮人越走越远，最后不知是外交上的小冲突还是黑暗精灵的挑拨离间，终于导致两个上古种族之间爆发战争，这场被称为“长须之役”的战争将精灵与矮人的力量削弱到了有史以来的最低点。原本由他们牢牢掌控的战锤世界逐渐出现动荡迹象，一些新出现的种族力图取代从前的霸主，木精灵、兽人、哥布林、鼠人、亡灵等纷纷登场，还有小部分矮人投入混沌魔的



史诗风格的战争场面



精彩依旧的续作

和“战锤40000”科幻系列儿孙满堂的热闹劲相比，同出战锤一系的中古分支家族在游戏圈里却是门庭冷落，可数量少并不代表货色差。2006年底上市的《战锤——混沌印记》即使拿到今天来看都很不错，而这款资料片添加了绿皮（按照中古战锤背景设定，兽人和哥布林被统称为绿皮）和黑暗精灵两个种族，以及以这两个种族为主角的一个新战役——话说巫王麾下的黑暗精灵女王Lilaeth欲报三年前兵败之仇。在她的说动下，由兽人和哥布林从正面入侵人类帝国和高等精灵控制的地盘，同时她自己借道中央山脉地窟奔袭高等精灵后方。最后发现真相的兽人们恼羞成怒，双方在高等精灵家后院迎面撞上，展开了不同结局的殊死决战。

作为一款资料片，《进军战场》的上市竟然距离原作将近两年之遥，这必然导致它的画面无法与时下流行的DX10大作相提并论。不过因为有中古战锤世界丰富的背景资料作后盾，这款游戏仍然能以饱满的细节之美凸显自身魅力。详尽的英雄属性、法术描述和装备效果都是同类游戏中极为少见的，每位英雄都有一个9格装备栏，以及装多余装备和药剂的背囊。战场界面下，药剂卷轴之类可使用的物品可直接显示在英雄头像上方，玩家使用起来非常方便。英雄还有专属于自己的天赋树，即使是同族英雄的天赋树也不一样，3系天赋基本上可分为魔法、决斗、指挥三类，合计共有21项天赋技能，每项技能最多可投入5点。英雄编入普通部队的设定使游戏战术内涵更加丰富，很多英雄技能不但可以强化自身属性，甚至还能影响到英雄所在的小队。当敌我双方两位英雄靠近后还可以点击右下角出现的敌方英雄小头像进入决斗模式，在此模式下两位英雄可以不受外界干扰单打独斗。决斗模式下英雄可施放的特技不同于普通战场模式，它们的威力取决于天赋树加点和英雄本身的级别。由此可见，这款游戏仅英雄本身的玩法就有很多花样，但它并不是一款角色扮演游戏。

兵种相克说起来很简单，不过要在游戏里完美实现却很难。在笔者看来，《进军战场》在这方面的表现足以媲美《全面战争》。从侧翼或后方发起冲锋的骑兵真的能秒杀弓弩队，但是骑兵在冲锋途中倘若与别的敌人发生纠缠，哪怕是轻微的缠斗都会降低速度并影响冲击效果。当骑兵小队从敌人后方发动突袭时，如果选择以敌前锋为目标可对敌后阵部队造成践踏伤害，哪怕是矛兵只要背对骑兵冲锋方向同样会受重创，这个细节在其它提倡兵种相克的作品里就很少看到。因为敌骑偷袭可能带来致命打击，本作中行军时格外讲究阵列，步兵、矛兵打前锋，弓弩手、攻城器械殿后，骑兵护住两翼或前驱侦察敌情，如有敌从后方来袭要迅速调拨步骑兵挡住对方锋芒，否则弓弩手死伤惨重。像绿皮黑兽人、黑暗精灵黑衣卫队等高阶步兵是充当一线坦克的最佳人选，不过在战役模式中要练出多支满级王牌部队很不容易，一方面敌人数量有限、另一方面战场瞬息万变，有时稍有疏忽就损兵折将。

《进军战场》的瑕疵主要集中在它晦涩阴暗的大地图战略界面上，玩家可选择的功能过于单一，有时感觉真可惜了那么一张大地图。能走的地方就那么几个，除了战场就是休整用的营地，可由玩家选择的分支剧情自由度也极其有限，选来换去最后都要回到不变的主线上。整个主线剧情也弥漫着一股为干仗而干仗的无聊气息，相比之下笔者更喜欢在单机模拟对战模式里仔细品味这款游戏的独特魅力。

拥抱成为混沌矮人。也正是在这个时候人类开始崛起，从矮人那里学习上古文明知识的人类起初一直饱受兽人和哥布林的侵袭，最伟大的人类英雄西格玛联合诸部族最终建立了一个统一的空前强大的人类帝国。虽然西格玛死后人类再度陷入列国分裂状态，但这位英雄却被整个世界所铭记，战锤世界的年代纪元甚至以他的名字作为区分新旧世界的标志。经过上万年的征战杀伐，人类逐步取代精灵和矮人成为战锤世界的最大势力。人类诸国中最强的当属帝国和巴托尼亚，前者是西格玛帝国的核心残部，后者是西格玛逝世千年后迅速崛起的铁骑强国。但是战锤世界从来没有像现在这样处于极度危险中，一方面源自旧世界的势力不断挑起内战纷争，另一方面虎视眈眈的外敌也越来越多。黑暗精灵、兽人、哥布林、鼠人、亡灵都曾多次入侵，而蛰伏了数万年的混沌势力也在蠢蠢欲动，人类列国层出不穷的叛乱事件中经常能发现混沌魔介入的证据。风雨飘摇中，所有种族都在等待着新的战争。

2.多种族的大混战

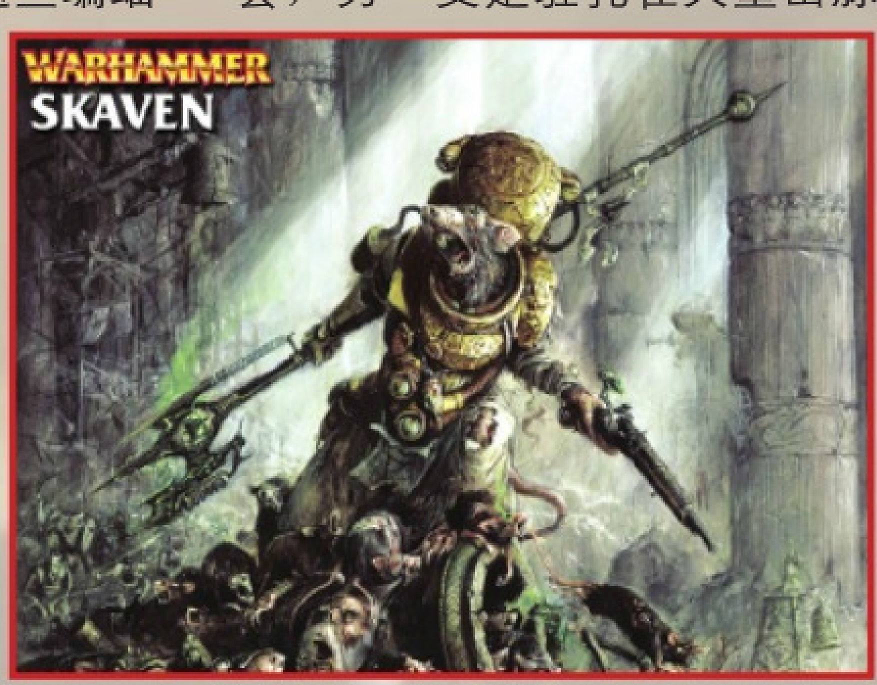
中古战锤是个多种族的世界，到目前为止官方手册中正式登场的有15个种族之多，和“战锤40000”一样，每个种族下还有若干分支和亚族，不同大小部族之间的恩怨故事聊上三天三夜都说不完，在这种混乱的格局里，随便用左脚丫子都能找到个开兵见仗的理由。高等精灵、矮人、黑暗精灵、帝国、巴托尼亚等一线明星就不多谈了，蜥蜴人是上古时代外星来客的仆从和奴隶，主人消亡后它们仍然按照原计划有条不紊地改造着世界；木精灵是高等精灵从旧世界向新世界迁移中因难舍家园而分出的新种族，活跃在阿瑟尔洛冉密林中的木精灵们会根据春夏秋冬季节的变化而呈现出不同的战斗特性；混沌部落是崩坏时期入侵的混沌邪魔在这个世界的直接代理人，他们大多有一副类人外表，黑暗的混沌之力使这些恶魔充满了破坏性；混沌兽族是混沌之力影响到战锤世界原有生物的结果，这些体型巨大生性凶残的怪物纯粹为杀戮而生；食人魔王国由若干食人魔部落组成，这是些头脑简单崇尚大胃文化的邪恶巨人，他们吃所有能看到的一切，包括自己的盟友；鼠人是战锤世界里的一个有趣种族，这些活动在地下世界的老鼠精数量惊人，它们的文明以科技、瘟疫和阴谋而见长；古墓王有点埃及法老加木乃伊文明的意思，因为国王执意追求长生不老，结果就成了干尸和骷髅的老板；与之相比吸血鬼族没有完整的国家政权，这些蝙蝠侠们多以家族的形式活跃在战锤世界中；绿皮是兽人和哥布林的统称，不同的绿皮部族由军头掌控一切，杀戮是他们和外界交流的唯一方式，绿皮英雄发出的战吼可以大幅提升所有族人的战斗力；佣兵是战锤世界里的混乱助燃剂，这些金钱战士包括了人类、矮人、兽人、哥布林甚至食人魔等多个不同种族，追逐财富是他们唯一的共同点。



矮人大战哥布林

最后还要提一下，战锤世界里的混沌空间和“战锤40000”里完全一样，混沌四邪神——嗜血之神恐虐、腐朽之神纳垢、邪术之神奸奇、堕落之神色孽以及他们下面的若干亚神几乎是所有混沌势力作乱事件的元凶。战锤世界是个多神制的世界，绝大多数种族都崇拜不止一位主神，甚至连绿皮兽人这样的蛮族也有哥克和莫克两位至尊之神。在Games Workshop公司的努力下，战锤世界一直在不断地积极扩建中，最近比较有趣的新东西是第六版官方手册中出现的一个叫震旦帝国的新种族。这是一个位于极远东方的古老帝国，那里因为崇尚龙图腾也被称为龙之国度，该国出产的丝绸、香料、黄金和瓷器在西方诸国颇受欢迎。在由玉石修造的巨城中，神庙学者们有专人将帝国皇帝所讲的每一句话都记录下来。震旦帝国拥有着无数金色巨塔和数不清的军队，其中最著名的有两支部队，一支是来自某个寺庙能以内功攻击敌人的秘教僧侣兄弟会，另一支是驻扎在天堂山脉的美猴王武士团。


充满力量感的画面



鼠人中也英雄辈出

3.中古战锤与电子游戏

中古战锤在电子游戏领域的香火并不旺，最早的中古战锤游戏是Gremlin在1991年推出的策略游戏《英雄任务》（Hero Quest），这款回合制游戏中玩家控制4位不同职业的英雄经过14关战斗最终挫败邪恶法师莫尔卡的阴谋。《英雄任务》的市场反应不错，因此当年就上了资料片《巫王归来》，不过它的续作《英雄任务2——索拉斯遗产》却拖到了三年后才面世，这三款游戏都算是上世纪90年代初期Amiga平台上的经典之作。1995年由Mindscape接手的《战锤——角鼠之影》终于挂上了战锤的牌子，不过它仍然是一款战棋游戏，甚至包括1998年的续作《战锤——黑暗预兆》同样也是回合制游戏。南梦宫-百岱于2006年推出了中古战锤史上首款RTS《战锤——混沌印记》，游戏共有两大战役，帝国战役里包含了高等精灵的戏份，混沌战役里也收录了鼠人的奋斗史，这个设定和资料片里绿皮与黑暗精灵联袂同演一场战役的模式如出一辙。2006年南梦宫-百岱还在PSP掌机上推出了卡片策略游戏《战锤——阿特鲁玛之战》，除此之外在键盘和手柄的世界里玩家就再也找不到其它中古战锤题材的游戏了。

绿皮战役攻略

第一章 绿潮崛起（Green Tide Rising）

1-1 突破（Breakthrough）

本关两位兽人英雄——勇士Gorbash和萨满Wazog统领兽人部队从地图东南角出发，开始不要直接向西闯入有伤害的熔岩中，应从北面迂回。消灭沿途遇到的所有矮人部队，己方增援部队也会陆续出现，注意在中部的神坛上要摧毁矮人的投石车，最后抵达正北方并歼灭矮人英雄。砸烂神坛上的棺椁也可获得掉落道具，Gorbash和Wazog不能阵亡。

1-2 铁皮（Ironskinz）

在战略大地图上向前，来到红眼营地休整补充，下一站是兽人铁皮部落，Gorbash派去要求接管军权的使者被杀。大战打响后，以Gorbash孤身一人迅速冲入铁皮部落营地中单挑对方酋长，将其击败后控制整个部落并获得2队黑兽人步兵。此时来自地图东北方的帝国部队会向营地发起进攻，由Wazog统领弓箭手据守大营，Gorbash率近战部队出击，消灭对方步兵后还需冲上山头摧毁敌人大炮，而后沿敌军来向稳步推进，在营地与其英雄决斗并全歼所有敌人。本关Gorbash和Wazog同样不能阵亡。


Gorbash一马当先冲入敌营

1-3 锤砧（The Hammer and the Anvil）

经过补给站后继续前行，Gorbash大军在深入人类帝国后撞上了混沌族的部队。从地图右下角出发绕一个U型大圈到左下角，一路依旧杀敌斩将，击溃混沌部队后可获得增援，最后与人类帝国英雄决战。

1-4 开路（Clear the Path）

黑暗精灵英雄Kaeleth奉女王Lilaeth之命帮助兽人大军打通道路。开始由Kaeleth率3名刺客潜入帝国城中，进入左侧城楼打开第1道城门放入赤眼部落兽人大军，迅速摧毁出口外的2座大炮，利用Kaeleth的影遁特技或用毒弩射爆远处油桶引开街道上的敌巡逻部队，摸到水井旁使用随身携带的毒剂污染水源。开第二道城门后向下击败1名敌英雄夺得1件武器和仓库钥匙，顺便对第2口井下毒，集中火力围攻敌人的法师阻止其攻击下面兽人部队。开第3道门后Kaeleth继续对第3和第4口井下毒，同时到地图左上方墓地里拾取道具。刺客们迅速去左上城楼关闭敌援军入城通道，要保证入城的赤眼部落最后至少有2队人存活。Kaeleth最后到地图右上方对仓库小院使用钥匙，进去拿钱和装备，然后开右上城楼放入兽人主力部队，两军会师后合力击败城内出现的小股帝国军过关。


由城楼进去可开启城门

1-5 增援（Reinforcements）

抵达岔路口的Gorbash大军向西是继续推进，向南是等待血牙部落援兵，后者是个可选任务，需在30分钟内守住中央营地等到血牙援兵抵达，而且要占据外围地区至少1座哨塔。建议开局迅速分兵抢占外围哨塔，所有远程部队一律上山扼守，近战部队分两股各守西北和东北路口，调遣得当可不丢1座哨塔。南面路口会不断有小股援兵赶来，正好用来补充损失人马，撑到倒计时结束南面血牙大军出现即为胜利。


入城后的混战

1-6 围城（The Siege of Castle Leitzig）

在前方补给站休整后，Gorbash大军杀向帝国Leitzig要塞。开始用长臂投石车猛轰城门，点取城门后按Q键可看到耐久度，如有骑兵可派到东部一线探地图。门破后以小股哥布林部队作炮灰率先冲进去，一路不停向东北狂奔引走敌守军，后继主力和弓手部队趁机涌入城内，在城旗旁列阵歼敌。此时敌援军从地图西北登场，我方从进攻转入防御，先将投石车迅速移到城内制高点，这样可以看清城外敌军动向。弓手登墙，步兵在城门处与敌决战，提前将骑兵派出城外寻机偷袭敌后方远程部队，消灭敌英雄及所有援兵后过关。

第二章 鲜血之地（Fields of Blood）

2-1 包围（Encirlement）

黑暗精灵女王Lilaeth与本族英雄Kaeleth、Tulaketh向高等精灵的营地发动偷袭。本关作战主要分为两个步骤：第1步是合围，在避免惊动中央基地前提下，分兵歼灭地图上在4个己方暗哨附近出没的4支敌巡逻部队，绝不能放任何敌兵逃回报警。让己方部队靠近暗哨可使其脚下出现激活光环，4暗哨全激活后完成合围。第2步是伏击，完成合围后中央基地会逐次派出4支信使部队向外



求援，信使出现顺序依次为左下、右、左上和右上，如果漏掉1个则全盘皆输。激活暗哨前应保证各路口都有足够兵力截击信使，也可趁战斗间隙以骑兵快速驰援兵力薄弱处。完成这两大步骤后，剩下要做的就是集结部队进攻中央基地扫清残敌。

2-2 奴隶（Slave Raid）

大军往南经刺矛营地休整后，前方出现分支路口，继续南下是主线，向右可劫掠奴隶送给巫王报功。此战需保护好3位英雄及驯兽师，攻占或摧毁沿途哨塔，消灭来犯的小股敌兵，让驯兽师进入有光束闪烁的兵营即可获得1队奴隶。注意：驯兽师不能离开奴隶太远，否则奴隶会失控逃回自己出生的兵营。


发光兵营中可获得奴隶

地图中部高地上有大炮妨碍己方部队行动，可派骑兵快速冲上高地将其解决。最后以战斗部队为先导推进到地图西北路口，击溃敌主力后让驯兽师将4队奴隶驱入指定光环中结束本关。

2-3 支配（Dominion）

继续南行被1座坚固的要塞挡住去路，没有时间等待后方运送攻城器械了，Lilaeth有4张支配法术卷轴可用来控制本关出现的混沌巨人。开始从地图右下角登场，向东北推进很快遭遇混沌巨人，用支配卷轴控制巨人，注意支配法术有时间限制，迅速让巨人沿着前面的峡谷由东向西移动，从峡谷西侧北端出口来到地图中部即可看到敌人城墙。巨人砸墙，主力部队负责清理骚扰的敌人，如巨人战死可派Lilaeth到地图东侧再找巨人。城破后大军列阵稳步推入，一直攻到西北角的高等精灵石塔旁，消灭周围守军后让Lilaeth靠近可将其摧毁过关。

2-4 锤陨（The Hammer Falls）

黑暗精灵部队移动到标有盟友的位置后玩家转为控制兽人和哥布林大军战斗，Gorbash部需至少配备1辆投石车，经过营地休整后向西进攻帝国要塞。本关敌人城内有大炮，投石车不可贸然靠近，但玩家又必须在35分钟内夺取城旗。破城诀窍是将主力沿地图边缘调动到东侧，过河滩后有个小高地，上面还有敌人的1门火炮，以骑兵突击摧毁大炮，步兵跟上清除残敌。然后将投石车拉上去，离城墙远一点，派个英雄去探路，遭到炮击立刻回撤，显出城墙后开始持续轰击。墙破后大军冲锋涌入，进城后就不会遭到炮轰，沿着东侧道路且战且走，冲到路上有城旗光环处停下开始决战，击败敌英雄并夺取城旗取得胜利。

2-5 决斗（Fire of Sigmar）

南下路上经过西格马之火时有1位人类战牧勇士向Gorbash提出挑战，这个关卡纯粹就是一场英雄之间的单挑战斗，此前如重点培养Gorbash的决斗天赋则根本不必担心能否获胜，如果不是那就要依靠装备和药剂来增强战斗力。进入战斗前只能选择Gorbash，开打后也不能移动，等着对方冲上来开始决斗，打败这位战牧后要尽快拾起他掉落的道具和药剂。

2-6 诱敌（Drawing the Enemy）

Gorbash的兽人大军向高等精灵营地发起了强攻，只有这样才能减轻正在中央山脉苦战的黑暗精灵部队压力。本关先攻占位于地图中部的敌人营地，对方守卫兵力不弱，且弓箭手还有拒马木栅防护，突破外层防线后迅速登上右边高地，以此为据点逐步清剿营地内其余敌人。力争将周边的5座箭塔全部俘获，因为很快对方援兵会从四面八方赶来，利用箭塔火力消耗敌人，消灭3名高等精灵大法师并全歼所有援兵。

2-7 地宫（Death and Darkness）

西进途中向北有分支路口通向1座废弃的矮人地下要塞，本关由若干地宫房间组成，进入探索或砸破棺椁都可能导致大量亡灵伏兵出现。建议在房间之间的通道门处设置火力圈，步兵在前，弓手在后，骑兵侧翼，布阵完毕后让Gorbash骑马进去拖怪。清完右侧房间后转向左侧，最左端甬道北面有只蜘蛛女王会持续孵化巨蜘蛛部队来袭，列阵推进到甬道入口，集中步骑兵快速掩杀上去消灭女王即可让所有蜘蛛消失。从甬道口向上的房间里全是亡灵弓箭手，派骑兵和步兵快速冲锋效果最好。折向右边的房间四角有4块圆石板，分派部队站上去即可打开正北面的藏宝室。室内有一位持续召唤亡灵部队的吸血鬼领主，砍他到一定血量就会打不动，这时要立刻让萨满Wazog上前，靠近吸血鬼领主后施放技能栏中第3项法术，萨满召唤出的Mork精灵会迅速杀死吸血鬼领主。


利用狭窄通道口设伏

2-8 启示（Revelation）

一意孤行的Gorbash不听Wazog劝阻带兵深入险地中伏，本关英雄只有Gorbash一人登场。开局在地图右下角出现，原地驻守击退右翼和前方来攻的敌人，用Gorbash诱出北面山谷下隐形的敌远程部队，记住切勿进入村庄废墟。将全军转移到左侧小高地上，然后


城破大军一拥而入

Gorbash进村激活剧情，此时出发点下方高地和地图西北都出现敌人炮兵部队，不过他们的射程无法够到小高地北端。现在的任务是据险死守10分钟，确保Gorbash安然无恙。来自四面八方的敌人会轮番从南北两个方向进攻高地，利用近战抵挡远程杀伤，努力消耗敌军，千万不要追击以免进入敌炮射程。撑到10分钟后，Wazog从出发点左侧出现，他施法将堵塞山谷的碎石震开，南面高地上的敌炮兵也全灭。Gorbash迅速集结部队从小高地南端撤离，消灭沿途小股敌人后跟随Wazog穿越山谷，沿途遇到的敌人威胁不大，抵达谷口西端后化险为夷。至此Gorbash终于醒悟，原来正是狡诈的黑暗精灵将自已引入了伏击圈。


小高地是唯一的安全地点

第三章 恩怨了结（The Reckoning）

3-1 暗渊（Descent into Darkness）

为报昔日兵败之仇，Lilaeth率大军穿越中央山脉腹地的洞窟偷袭高等精灵领地。开局后在地图左下角登场，往北推进并击溃阻拦的鼠人部队，接近地图正北方后会受到鼠人射线大炮轰击，快速过桥让骑兵突击地图中部高地摧毁大炮，桥西的血池可补充部队损失兵力。按顺时针方向朝地图东南角前进，最终击败鼠人瘟疫祭司获胜。


战斗在鼠人的地下洞窟中

3-2 魔晶（The Crystal Shard）

前面岔路向西北是分支任务，进入鼠人出没的地下巨洞后，Lilaeth感觉附近有魔法能量波动。向北又沿顺时针方向推进，发现被封印在魔法罩里的己方部队，让Lilaeth靠近即可解除禁锢。渡河过滩杀到东北角时要迅速解决敌人的射线大炮，在地图中部找到一块巨大的锥形魔晶，把所有部队集结到魔晶附近，周围三处浅滩随即被鼠人瘟疫祭司放毒封锁，己方部队如果试图渡河会被秒杀，鼠人部队不断从这三个方向逐波发动进攻。以魔晶为依托进行防御作战，这个东西可大幅减少Lilaeth的法术冷却时间，消灭来攻的鼠人部队可随机获得强化支配卷轴，让Lilaeth拾起这种卷轴隔河对敌军使用，再控制哗变的敌人杀死3位瘟疫祭司就能解除毒咒。本关共有3处被封印的友军需要解救，最后清扫地图南端和东南角残敌结束战斗。


坚守巨大的魔晶

3-3 出卖（The Fianl Push）

眼看就要接近巫王的仇人——高等精灵大法师Aurelion，但帝国部队在前方布设了大量火炮，Kaeleth自告奋勇带巫女分队去打前锋。Lilaeth与Tulaketh带主力部队从地图西南角登场，最终目标是抵达东北角。先沿路向东推进，在东南角如果过河滩就会遭到北面山顶的大炮轰击，很显然Kaeleth没有完成任务。建议以骑马的Tulaketh带两队骑兵快速渡河，躲在断墙后就不会受到炮击伤害。向西清扫沿途敌步兵，从左侧绕上山顶摧毁3门大炮，地图西端有血池可补充兵力。当大军来到地图东北角时，Kaeleth却意外地出现了，原来他想暗算Lilaeth后独揽功劳，两位英雄展开决斗，最后Lilaeth击败Kaeleth并消灭其手下。

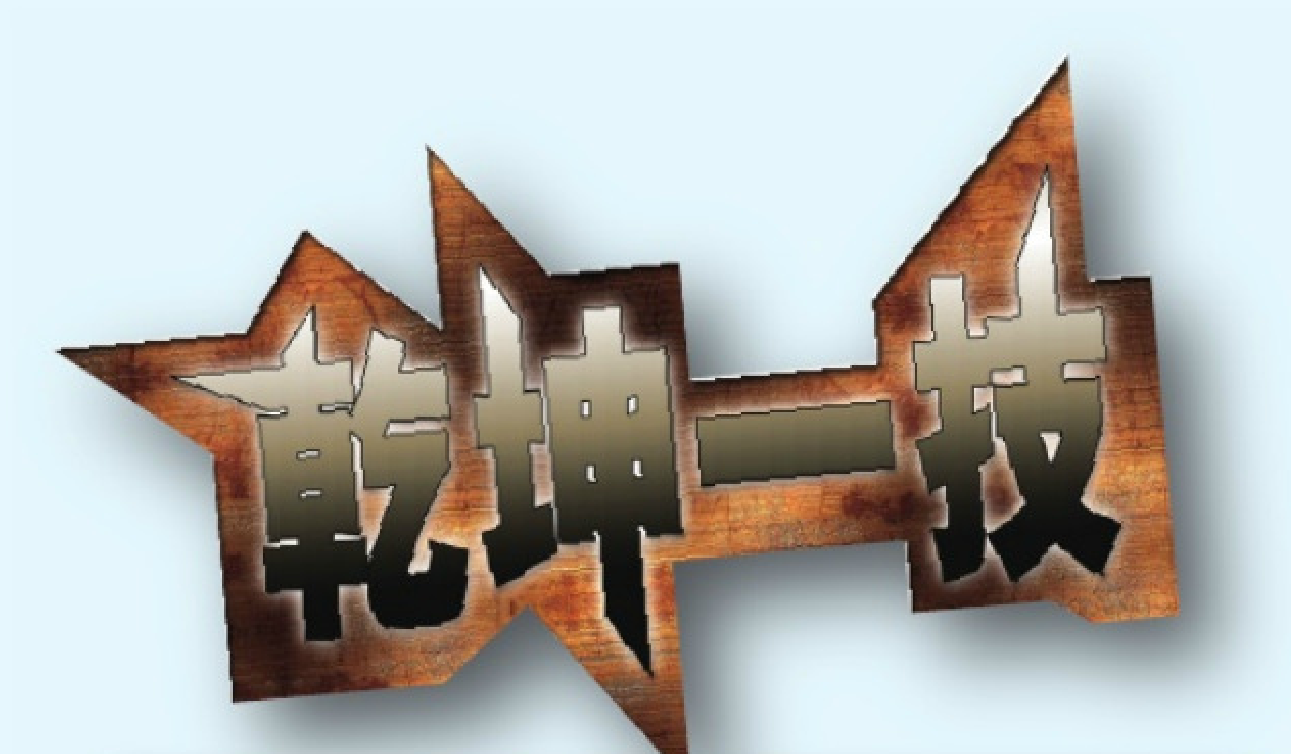
3-4 收网（The Web Closes）

黑暗精灵大军来到Aurelion藏身的法师塔前却被一道结界挡住，要消除结界障碍必须先消灭周边地区的3名大法师。开局时出现于地图南端，左右两侧都有为数不少的敌人，任选一个方向尽快突击站稳脚跟，地图左上角有血池可补充兵力。推荐多用Lilaeth的远程魔法攻击敌人，好让她尽快升级，如果此前没有注重培养她的决斗天赋，或者级别低于25级，那么本关最后就会比较麻烦。绕地图1圈后全歼所有敌人，3位大法师一死，塔前结界自动消失，让Lilaeth靠近法师塔开始与Aurelion的决斗，击败她才能胜利过关。



3-5 结局（Consequences）

Lilaeth向西接近终点时遇上了愤怒的Gorbash，两位昔日的盟友如今已是不共戴天的死敌，玩家需要在黑暗精灵和兽人两方之间作出选择并与另一方决一死战。无论选哪一方都是相同的作战地图，胜利目标是消灭所有敌方英雄和部队。之前如果练兵得法自然轻松，若兵力和部队素质都不够理想可占据任一高地守株待兔，高地上的圣坛光环能够补充兵力。布设好火力圈后，以血多皮厚的骑马英雄作饵诱敌入伏。

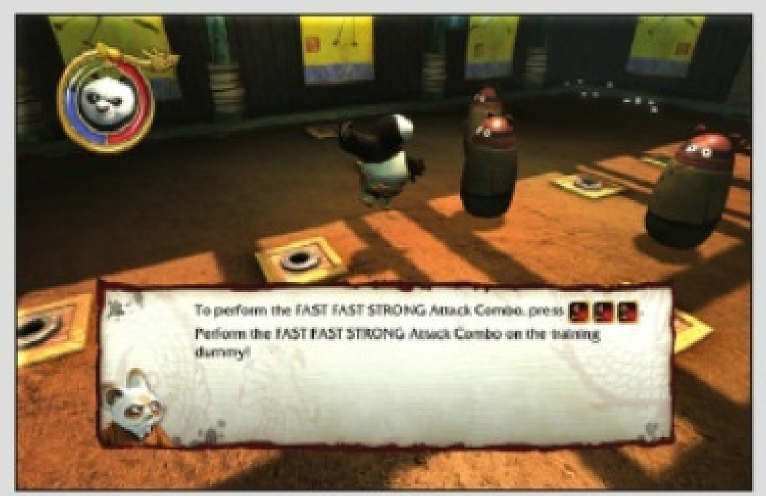


编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《功夫熊猫》招式解析
Kung Fu Panda

■北京 奥杰

在游戏中，功夫熊猫阿波的身手比其在电影中的表现更为出色，不仅打起架来一招一式虎虎生风，就连就地十八滚也如索尼克般冲劲十足。阿波的基本攻击分为轻拳、重拳和动作三种。默认按键是右侧小键盘的4或鼠标左键（轻拳）、6或鼠标右键（重拳）、5或鼠标中键（动作），将这三种基本招式进行不同的组合就可以使出多种威力十足的熊猫派功夫了，具体出招如下：


挥掌重击

轻连击：轻、轻、轻。三次快速连击，最后一击可打飞多个小怪，适合混战时使用。

重连击：重、重、重。虽然攻击力强，但出招较慢，不建议常用。

连爆击：轻、轻、重。两次快速连击加一次重击，实用性高，并且最后一击杀死敌人的话还会爆出4倍金币。

抓投技：轻、动作键。抓住1个敌人并将它扔出去，伤害力小，只适用于打小怪，实用性不高。

浮空技：轻、重。可将敌人向上打浮空，并且可在敌人浮空后继续连按轻拳或重拳击打，可以刷出高连击数。

震地技：跳、动作。按一下或两下空格键跳起，再按动作键重重地砸向地面，可将周围群敌震飞，实用性高。

旋风脚：跳、轻或重。跳起后按轻拳或重拳可起旋风脚飞踢周围敌人，但威力不强。

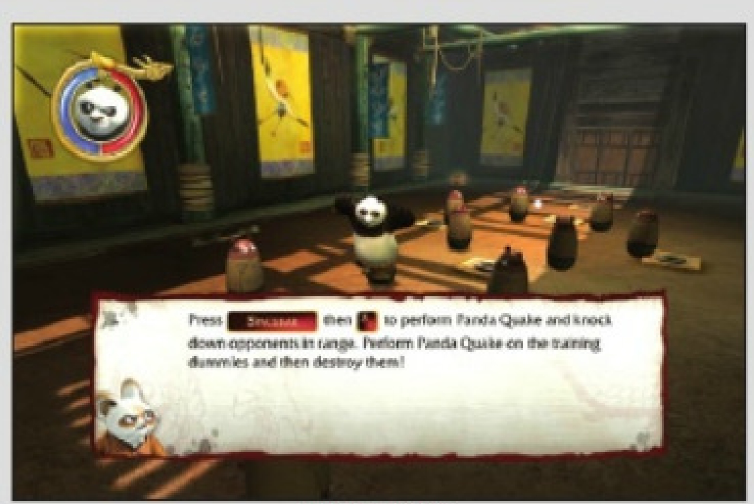

蓄气强攻

飞脚：跑动中（用TAB键切换跑动）按下重拳键可双脚齐飞踢向前面的敌人。

翻滚：熊猫在跑动中按下动作键会就地翻滚，在翻滚过程中会不断耗气，可手动控制翻滚方向，用来快速通过某些机关障碍或将敌人撞飞。如果在翻滚中再次按下动作键，则会立刻停下来。

蓄气：按住重拳键几秒钟即可蓄气攻击。

动作：按下动作键可拾起武器或物品，再次按下动作键则放下武器或将手中物品抛出。


跃起震地

格挡：按住左Shift键格挡敌人攻击，是杀BOSS必备技能，随剧情发展后会有反击效果，即按住左Shift键后，当敌人攻击的同时，可选择按轻拳、重拳或动作键进行反击，反击成功可爆出更多金币，反击需要消耗气。P

《两个世界》游戏心得
Two Worlds

■北京 奥杰

《两个世界》是一款中世纪魔幻风格的RPG，强调爽快的战斗并力图满足玩家自由探索世界的欲望，同时还提供丰富多彩的角色成长和道具装备系统。以下是游戏中的一些心得和窍门。

1.提升属性

炼金术提升到10级后，可以炼制各种强力药剂，用以提升各种属性，比如活力、力量、敏捷等。反复使用药剂，便可以达到提升属性的效果。

2.炼制永久药剂

炼制永久药剂需要高等级炼金术技能。不过，如果不会炼金术，可以将增加属性的物品（意志力、力量、防火等）与药剂合成起来（仅限于魔法药剂和生命药剂），也可以获得一些永久药水。比如，将一件力量+10的物品与生命+250的药剂结合，就可以获得力量+1或+2并且恢复生命150的药剂。当然，如果将两件+10属性的物品与魔法药剂或者生命药剂结合起来，就可以得到更好的结果（大约属性+6）。炼金术技能可以提高合成的效果，但是其他技能（石头皮肤或者巫术）会让效果更好。

3.无限不死生物材料

在墓地中，可以找到一种叫做Taint的东西。尽量多收集这种东西，等到黄昏的时候，将它们丢到地上，然后后退几步，静待变化。随着夜幕的降临，Taint将变为僵尸和食尸怪等不死怪物，怪物的数量取决于Taint的数量。杀死这些不死怪物，便可以收集材料。如果炼金术已经提升到最高等级，那么只要每晚最少收集到10个食尸怪的脑髓，就有可能提高意志力18点，是一个提升属性的好方法。

4.轻松获取金钱（盗贼）

游戏初期，要想轻松获取一些金钱，可以选择盗贼职业。来到Kormorin，学会开锁技能，并且提升技能等级。利用开锁技能打开传送口附近的两间房子，从里面偷取物品，然后卖到附近的商店，从而获得一些金钱。

5.高级战利品

等级升到20级左右时，前往Ashos城，打听得知一位女士的家人在城中神庙失踪。为能进入神庙，找到城中铁匠，完成一系列任务后终于拿到神庙钥匙。进入神庙后，杀死蛇妖，来到主厅，窃取石座上的宝物。不过，偷取这件宝物将使得城镇遭受兽人的威胁。从寺庙出来，发现兽

人洗劫了城镇，而你也可以趁火打劫，找到很多武器，其中包括强大的武士刀，另外还有75 000金子。

6.提升活力

在靠近Western Thalmont Node的地方，也就是你第2次遇到Kira的地方，可以找到一个叫做Ram's Cave的洞穴。进入洞穴，发现10个Thulok、4个Demon和6个或者更多的宝箱。从宝箱中可以找到一些不错的物品，更妙的是，杀死10个Thulok，还可以得到10个Headless Heart，如果你的炼金术达到10级以上，每个Headless Heart都可以让你赚到74点活力。

7.进入限制城镇和村庄

游戏中有很多限制城镇和村庄，你必须获得足够的声望才能进入。不过，以下三个地点可以通过跳跃的方法取巧进入。

Karga Clan Camp：先跳到入口大门右侧的石头上，再跳上旁边的木栅栏，然后跳到大门后面。要想出来，先来到大门右侧的石柱子后面，在石柱子和木栅栏之间反复跳跃，直到跳到木栅栏顶端，然后跳出来。

Gorrelin：先跳到大门附近的木头车上，再跳过木栅栏，就可以进去了。要想出来，来到大门右侧，先跳到斜靠着栅栏的车上，再跳到木杆上，然后跳过栅栏。

Karga Clan Treasury：在跳进去之前，必须能够传送，否则将会卡住。先跳到Ultar屋子对面的两座房子之间的大石头上，再跳到石头后面，然后来到左侧的房子后面。在悬崖的一边，跳入裂缝，反复跳跃，直到落至洞穴的顶端（宝藏所在的位置）。走到边缘上，看到一个红色的标记，表示一扇锁着的大门。小心地滑到标记处，直落下去，就到达宝藏了。拿到宝物后，使用大门旁边的传送石离开。P

秘技屋

《三国群英传7》秘技

进入选择时期画面，输入useevent nation后按回车键就可以在“霸王再临”隐藏关中扮演刘邦或项羽了。

在游戏过程中输入cheatmode open并按下回车键，在屏幕中间会出现1个黑色的条框，此时可以直接按回车键关闭它，关闭后也可按右Ctrl键再次呼出，在此秘技框中输入以下秘技代码，即可获得相应的秘技功能。

1.在大地图下

mode overwin：游戏直接胜利

sftime 0～99999：设定大地图时间速度快慢，数字越小越快，要想恢复默认速度可存档后再读档

addvalue cmoney 建物编号 金钱数：增加建物金钱

addthing 物品编号 数量：把物品加入国库，国库里的总数不能超过游戏里的设定上限

addvalue exp 武将编号 经验值：增加武将经验值

openeventplace 事件地点编号：开启事件地点

2.选择出战部队界面：

bfresult 0：我方直接获胜

bfresult 1：敌方直接获胜

st 兵种编号：改变我方兵种

3.千人战界面

bm 武将技编号：施放武将技

cbm 组合技编号：施放组合技

sa 必杀技编号：施放必杀技

time：99秒的倒计时暂停

bfover：千人战以平局结束，在比武大会上也可以用bfover立刻结束战斗，判定为获胜

4.控制敌军

ai 0：手动控制所有电脑势力，在大地图时手动调动敌军部队，在千人战时可以用快捷键6、7、8、9、0选择敌军武将

ai 1：效果:恢复电脑控制权

注：以上秘技中的物品编号、武将编号、兵种编号、武将技编号、组合技编号、必杀技编号、建物及事件地点编号因数量庞大，限于篇幅无法在此一一列出，需要的玩家可直接上网查询。

《功夫熊猫》秘技
Kung Fu Panda

在游戏主选单内进入EXTRAS菜单，进入Cheats界面，按下回车键后使用键盘方向键输入：

左下左右下：解锁多人模式下的全部可选角色

下上左右右：在剧情流程中开启角色大头模式

左下右左上：在多人模式里开启龙战士套装

下右左上下：无限气

下下右上左：无限生命

《反恐特遣队2》秘技
Terrorist Takedown 2 US Navy Seals

游戏中按T键调出控制台并输入下面代码后按回车。

ammo full：所有武器子弹全满

armor full：防弹衣全满

health full：生命全满

gimmegun pistol：获得手枪

gimmegun dual pistols：获得（双手）手枪

gimmegun submachinegun：获得轻型自动枪（SMG）

gimmegun shotgun：获得散弹枪

gimmegun assault rifle：获得狙击步枪

gimmegun semi-auto rifle：获得半自动步枪

gimmegun nail gun：获得钉枪

gimmegun cannon：获得加农炮

gimmegun plasma weapon：获得等离子武器

gimmegun missile launcher：获得导弹发射器

gimmegun frag grenade：获得Frag手榴弹

pos player：玩家位置

god：无敌模式

poltergeist ghost mode：恶作剧鬼（幽灵）模式

guns all weapons：获得所有武器

tears all weapons+infinite ammo：获得所有武器（无限子弹）

kfa all weapons+full ammo, armor&health：获得所有武器（加满子弹,防弹衣,生命）

gear increased health and boosted reflexes：增加生命,Reflexes时间的上限值

maphole next level：跳过此地图，直接进入下一个任务

《虚空魔城》秘技
Fantasy Wars

这是一款与《魔法门之英雄无敌》相类似的奇幻3D回合制策略游戏。在游戏进行中，按下~键打开控制台，输入以下密码即可获得相应的秘技功能：

cheat10exp：加10点经验

cheat10gold：加10金

cheat100exp：加100点经验

cheat100gold：加100金

cheat1000exp：加1000点经验

cheat1000gold：加1000金

cheatdefeat：当前任务失败

cheatheal：立即治疗

cheatvictory：立即胜利

cheatshadows：增加影子单位

cheatresurrect：复活死亡单位 P

林晓：果然，作者又要远行了，希望她旅行途中有灵感如泉涌。她正用行动实践着自己作品中的人物：“在许多朋友们的心中，小眉近似于一个传奇，她的足迹踏遍大江南北，从鼓浪屿走到西子湖，从玉龙雪山走到布达拉宫。她写得一手好文章，牧歌般清新空灵……小眉和她的75L背包一起，一个城市飘到另一个城市，然后消失在周边的壮美山川中，她是追逐大好河山的城市游牧人，如同古老的逐水草而居的牧民。”青春，便是如许灿烂地开放了。





一万零一小时的战争（3）

安徽 飘灯

“今天晚上本来有应酬的，被我硬推了。”小Kiss一边冲进来一边叫“怎么样？”

我摇摇头，没有反应。手机修得非常好，连以前的一点杂音都没了。我冲小Kiss晃晃手柄：“现在好了，手机还是手机，插排还是插排，刀还是刀，这个破烂还是破烂。整个房间里，除了我兜里少了点人民币，一切照旧。”

小Kiss也黯然了：“奇怪，到底哪里不一样了呢？”

“嘿，简单，这手机我没开过光呗。”我乐了，“你想啊，它天天搁我枕头边上，怎么着也沾了点仙气。”

“新鲜，第一次听说人脑袋辐射手机的。”讽刺我是小Kiss的当家本行：“没准你的大脑也天天冲那位御姐发信号，频率差不多，然后手机一中转，在这屋里建立个YY磁场。”

“我至于么，我？你这活色生香的我还想不过来呢。”我冲她挤眼：“你别说，我还真想看看打你会不会掉装备。”

“打住！”小Kiss翻脸如翻书：“大头你别搞得我以后不敢上门。”

小火花被无情地浇灭了，我站起来：“那得了，我送你回去吧。还有机器我给你拎上车，明天还了它。”

“也好，我也累了。”小Kiss好像想起了什么：“对了……这个手柄坏得严重么？我的意思是，还能不能玩？”

“灵敏度非常差，想砍一刀跟打羽毛球似的。”我立刻就明白了小Kiss的意思：“你是说，我们完成一下‘她’的遗愿？”

“试试吧。”

开机，读盘，进入游戏……

“别说砍僵尸了，连动都动不了。”我用力甩手柄。眼看僵尸越来越近，屏幕上的女郎一点反应都没有，转眼间就要再次承受横尸之耻。我赶紧拿起“没有自我意识而又愚昧的”左手柄应付一下——但是，我们的御姐没有亮出左手刀。她……她的手上，多了一把农民起义军的厚背大砍刀。

“我去拿相机，这是史上最牛黑客。”我一转身就被小Kiss拽住：“快看——”

她动起来了，自己动起来了，跳、踢、挥刀、一串Cool技连击……看来这二位是行家里手，把攻击值顺便做了调整，基本上一刀一个。

“喔……”御姐还是挨了一刀，依旧是低沉又性感的呻吟。

她躲避、奔跑、出刀……她越来越流畅，简直可以拿去做示范视频。

小Kiss瞪着眼睛摇着头：“大头……你有没有发现，她不能补血了。”

是的，她不能补血了。满屏都是代表生命力的血晶，可是她穿来穿去，没有反应。

我深深吸了口气，发现自己的手因激动而颤抖。我摸出盒烟，刚抽出一支，小Kiss就拿了过去。我们对视，明白彼此的感觉——这不是游戏，不是电影，这是一场真的厮杀。

“血烟出来了。”我对这东西刻骨铭心，当时就是老打它不死，才在我的游戏生涯中留下巨大污点。“她刀上没血，根本不会进入暴走状态，不知道怎么打。”

她的生命值越来越低了，而僵尸是一群又一群无限再生的，这也太残酷了点。我平时从不因虚度光阴而悔恨，也不会为碌碌无为而羞耻，想来只是因为我头上不会显示一个不断减少的血槽而已。

血烟被砍小了，她也被击中，本来就只剩一小半的血槽差点到头。

“啊——”小Kiss指着屏幕大叫，“这这，这是——”

只要看过两天武侠剧的人都认识——御姐一拳打了出去，标准的“黑虎掏心”。

我和小Kiss立刻从生命短暂的死亡阴影里恢复到兴奋状态，争先恐后地把我们知道的名词全往上套——

“啊啊啊，扫堂腿！鸳鸯连环腿！”

“通臂拳！螳螂拳！梅花拳！”

“看看，这下没减血——铁布衫啊！金钟罩啊！降龙十八掌啊！沾衣十八跌啊！”

“跌你个头啊，写武侠小说呢，你？他们真会沾衣十八跌，那清朝早完了。”

“一边去！”

但我们确实兴奋起来了，上哪儿找这种穿着暴露的极品美女施展正宗中国功夫大战僵尸的场面？御姐她腾挪闪打，一口大砍刀横抹竖劈，门户森严，俨然化身为百万军中取上将首级的义军将领，打得比李连杰好看多了。

血槽还是少了一点。

小Kiss跺着脚大声叫：“加油！加油！加油！”

我瞪她：“搞什么啊！他们又听不见。”

小Kiss回瞪：“你凭什么说他们听不见？”

是啊，凭什么？现在是万事皆有可能，我也觉得浑身热血贲张。要是我能跳进去，说什么也要抡着凳子砸几个僵尸。我也跟着小Kiss叫起来——

“杀啊！杀啊！哎哟——不要用虚招！那是程序没用的！”

“别推那个饮料机啊！那是背景，不是真的！”

“无生老母转世，普度众生，清廷当亡。保护总教师，兄弟们冲啊——”

“大头……你喊什么？”小Kiss缓缓转头，看我。

我目不转睛盯着屏幕：“你没看出来吗？那把刀和手柄，它们都知道这是在游戏世界。但是现在这个人不知道，而且，就算刀有意识，它怎么可能会拳法腿法？”

“你是说，现在的御姐，是那个人？”

“是，你没发现他是突然加入的？”

“不可能啊！他凑什么热闹，他明明知道王聪儿早就死了。”

“我不知道……或许感觉到他的刀在砍啊砍啊，手痒了？”

血槽退到最后了，御姐一声长啸进入暴走状态。大砍刀狂风暴雨般地绝杀，快而且重，一边砍一边吼叫——低沉嘶哑的女中音和雷霆贯耳的男低音此起彼伏，抑扬顿挫。也不管什么意识直接交流了，劈头盖脸的日语和湖北话：“喝！哈！てぇめ！くらぇ！信你的邪死不了撒！杀！杀！しにそこない！你再跟老子翻敲！ブツころしてやろぅ！各班妈的！杀！杀！”

“她不是一个人！她不是一个人！”小Kiss抓着我的手叫。

这是货真价实的灵魂附体啊！我们跟着他们一起大呼小叫，虽然喊了些什么全都听不明白。

“你们走吧——”御姐身体里好像有什么东西一闪，然后画面渐渐变得模糊，声音变得吱啦吱啦，测试仪的红灯骤然亮了起来。

血烟倒下了，血槽也终于到了尽头。

没有通关画面，没有第二关，什么都没有了……只有一片空白、空白。

小Kiss的手指慢慢放松，滑开……“他们走了吗？”

“他们走没走我不知道。不早了，你该回家了，我送你。”我拎起仪器，尽可能看上去若无其事，“早点休息，我也想静一下。”

小Kiss不解地看我，不知道我为什么这样火急火燎的。

那个“人”最后的4个字，我只听出了解脱……更要命的是，我有了一种兔死狐悲物伤其类的感觉。

我不想再面对小Kiss了，再待下去我会忍不住说点儿什么。我不能，我已经知道她的态度。输不起的，我不玩。

那夜我还是没有睡好，恍恍惚惚的，好像看见了漫川关、三岔口、卸花坡……高崖绝壁之巅，22岁的年轻女子举起白莲大旗跳了下去，她身后，有个英俊的青年——鉴于我不知道那人长啥样，梦里他长得和我差不多——跟着跳了下去，那个青年不知怎么就加速度落到心上人身边，罡风猎猎，白云从他们脚下掠过，情景颇有几分蜀山剑侠传的味道。那个很像我的英俊青年说——聪儿，有一天仗打完了，天下太平，你愿意和我在一起吗？

我自己把自己笑醒了，这么煽情又自恋的场面。

真好玩啊真好玩，我一个人蒙在被子里，越笑越开心，越笑越大声，直到笑出眼泪来。

4月20日，今天，有可能是晴，有可能是个很重要的日子。

小Kiss，昨晚我想了很久，有几句话，我还是想对你说。

我不是开玩笑的，严肃点。

我一直想问你，如果7年前那天，我告诉你，我真的喜欢你，你会说什么呢？我还想问你，如果现在，我还是很爱很爱你……

——这个版本太肉麻了，我自己都说不下去。

小Kiss，其实你也老大不小了，是吧？男朋友也交往过两个了，是吧？怎么样，考虑考虑我？其实我也挺合适你的，咱们那么熟了，磨合期都不用，直接见父母就行。你看我长得还不错，虽说最近手头不大宽裕，还是小有财产的——不动产，你很熟了，就是你没事过来视察的风水宝地；动产，呃，那就是我了，你放心，我这种资产，肯定升值的。

——这个版本太轻佻了，她真的会以为我在逗她玩。再说我房子是贷款的，人是失业的，自欺欺人也不能这么过分。

小Kiss，我们算是很好的朋友了，我有话直说。如果说7年前我就很爱你，那是骗人的，但是这7年，我确实越来越爱你。每次和你在一起的时候，总觉得时间过得太快，想到你可能会嫁给别人，虽然我还不知道那个人是谁，但我会吃醋。你还记不记得你说过，如果有人给你一份格格那样的生日礼物多好，抱歉，我现在手生了，也过了浪漫的年纪，不过我可以保证，如果你和我在一起，以后你的每一个生日愿望，都会是我努力的目标。小Kiss，你愿意和我在一起吗？

——空头支票！她万一一拍脑袋要移民去火星，我怎么努力？

我想了无数个版本的表白，到最后全都放弃了，说来说去还是那句，输不起的，我不敢玩。算了，就这样也挺好，或许我该放下点，趁着现在还自由，找点自己想做的事情做一做，然后我坐下来策划了一整天，计划写了满满两张纸，然后发呆——去旅行、去读书、出一张自己的专辑、开一家小小的书店……靠，没有一样是我的愿望，基本是出现在小Kiss平时骂完“老板没人性”之后，感慨“那都是做梦啊”之前，和“要是能……多好”之间的动宾短语。

多渴望告诉你知道，心里面我那意思，多渴望可得到你的那注视。

就在我黯然神伤的时候，砰砰砰，门又被砸响了，我几乎是冲过去开门——这么野蛮的敲门方式，素来只属于一个人，每次上帝关了一扇门之后，都会派她来砸门。

小Kiss叉着腰站在门口，不等进门就指着我鼻子骂：“你有完没完啊到底！你知不知道我今天没去上班！”

“什么？”我茫然摇头。

“我整整一天呐，就在家里开机关机开机关机开机关机……好不容易你告一段落了，嘿，一会儿又来一串，大头你什么意思？你非要把我的手机也整坏了？”她怒气冲冲进屋：“说！你还有多少废话一口气说完。”

“你是说……你……你全听见了？”狂喜涌上心头，我的姑娘嘴角带着得意，眼睛滴溜溜地看着我。

“不知道，没听完。”小Kiss慢慢笑起来：“早上我一起床，手机就在嗡嗡响个不停，和你状况一样，按一次开机，听一两句，我本来想听完再来的，可是实在受不了……你真的太啰嗦了。”

真的都被听去了？十几个版本啊！丢人丢大了，我赶快掩饰：“没有的事，你少自恋，我这是准备写小说，练笔来着。”

“你少来了，我有测谎仪。”小Kiss挤挤眼睛：“一直是红灯哦。”

是我的脑袋发生了异化，还是某一对成功逃离的老朋友投桃报李？这一切都已经不重要，重要的是我的姑娘站在我面前，满眼的信赖、宽容、幸福，和期待。

“小Kiss，我真的希望能成为你的终点站，告诉我你愿意和我在一起吗？”我很轻声很郑重地问。

她也很轻很轻地回答：“每个版本都愿意。”（全文完）P

2008年第一季度优秀作者奖励

在2008年第01～06期《大众软件》杂志中，以下作者的文章受到读者广泛好评，在享受杂志社的优厚稿酬之外，特给予额外如下奖励。也希望这些优秀作者继续努力，积极踊跃投稿，为读者奉献更多的精彩文章。

奖励 作者 谭湘源 1000元
撰写第02期《三招两式搞定数码相片——数码相片高效美化法》及其他大量电脑应用类文章。

奖励 作者 温雅 1000元
参与撰写第05期《很美很赚钱——淘宝8位皇冠女卖家的故事》。

奖励 作者 枫红一刀流 1000元
撰写第04期《汉之云——轩辕剑外传》及《幻想三国志4》攻略等文章。

奖励 作者 郭志明 1000元
撰写第01期《找回被抛弃的WinXP》及 第04期《回味老游戏——Vista下的老游戏新玩》等其他电脑应用类文章。

奖励 作者 朱梁 500元
撰写第06期《征服校园，我能——学生笔记本导购》及其他电脑应用类文章。

奖励 作者 许松松 300元
撰写第03期《2007网游炒作备忘录》等文章。

快评



专题策划《千年未了的争斗》是继12期《无能的力量》之后又一篇关于“网瘾”的报道。读完这几期，我也有点感想想和大家分享。我认为，之所以“网瘾”问题之所以被扩大化，作为社会舆论引导者的媒体起到了推波助澜的作用。在大多数家长的眼里，玩网游的危害性是和吸毒相类比的。为什么家长对网游恨之入骨呢？不专业的媒体报道就起到了很大的误导作用，很多报道显得非常幼稚，非常肤浅，非常可笑。试问现在报道“网瘾”问题的媒体有哪个敢说自己的报道够专业？那些撰写报道的记者们，他们玩过网游吗？他们了解孩子们的心理吗？他们调查过那些孩子们成长的环境吗？如果说网游的危害性真的能和吸毒相比，那么国家支持“贩毒”的游戏开发商的行为就变得不可理解了。没有一点游戏行业的背景，没有一点心理学的背景，没有一点实证调查的背景，就不要谈“网瘾”问题！（**湖北 十じ☆veぞ梦**）

林晓： 2008年第15期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

《三国大战》快乐找茬活动

《三国大战》以清新、可爱的游戏设定展现在各位玩家面前。这款紫晶数位的作品画风可爱，界面特别设计属性转盘功能，让严肃的三国游戏也能有趣味的操控方式。

A、B两图共有7处不同，请找到后将不同之处E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，或者邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部（邮编100036），注明“三国大战”活动。即可获得抽奖机会。活动截止日期2008年8月15日。

奖品为《三国大战》游戏20套



A



B



当奥运火炬经过我身边

图文征集活动

林晓：从5月份开始，奥运火炬开始了在国内的传递。马上，奥运火炬将传入2008年北京奥运会主会场。从奥林匹克山取来的圣火，将在北京的蓝天下熊熊燃烧。在奥运火炬传递的日子里，软盘举行了"当奥运火炬经过我身边——图文征集活动"，得到了盘友们的热情响应。当火炬经过身边时，盘友们用手中的照相设备和笔，记录下来那一刻的情景。那一刻便成为我们个人历史中的永恒。

江西南昌 5月16日





（拍摄 黑衣教父）

新疆乌鲁木齐 6月17日

（拍摄 稀饭水饺）

2008年北京奥运会火炬传递
中国计划路线示意图

江苏泰州 5月26日

（拍摄 陈业欣）

今天象征着光明团结和平友谊的奥林匹克圣火来到我市。天刚朦朦亮，校园里已经是人声鼎沸、乐意融融了，我们怀着无比激动和兴奋的心情集合待发。上午7时，我们就到了火炬传递的第75站等待。尽管时间还早，但每个人的脸上已经有按捺不住的欣喜，大家欢笑着、谈论着、期待着。上午9时起，火炬接力从设在百年老校的江苏省泰州中学（这也是我的母校）点燃。10点多，当火炬手出现在我们视线并且离我们越来越近的时候，队伍的口号声震耳欲聋，一浪掀过一浪，那种气势下大家不自觉地嗓门放大，热情高涨，疾呼着口号：加油加油中国加油！加油加油奥运加油！一边吼叫一边奋力舞动手中的小旗，此时此刻，没有人不心跳加速，没有人不热血澎湃。第一次近距离接触火炬，圣火就在我面前这样燃烧着，如此的真实。我取出手机拍了几张火炬手的照片，人也不自觉地跟着跑了进来。这里一位刚刚结束传递的火炬手Aghtan·Victor先生正好来到我身边，我抓住机会邀请他合影留念。想想这样的盛事百年也难求一次，希望奥运圣火能给我们的祖国带来吉祥安定，尤其是在今年这样一个充满着悲伤、痛楚、磨难的年份里，传递火炬意义非凡，不仅仅是在传递奥林匹克精神，更是在传递中国人的爱心与团结的力量！亲爱的祖国，愿这一届奥运会圆满成功……（文 陈业欣）



广西百色市平果县 6月8日

时间：公元2008年6月8日。端午＋高考＋圣火传递，空前绝后的事件。

地点：广西百色市平果县段，一天两城，上午在下属百色市的平果县传递，下午在百色市区传递。

地点介绍：10年前的国家级贫困县，如今的自治区县域经济No.1，全国前30，全靠白花花的铝锭。先人邓小平干革命的地方，也是受邓小平金言“广西平果铝要搞！”的地方。人口40余万，现代化建设成绩显著，是广西县级区域中得到圣火传递机会的两县之一。

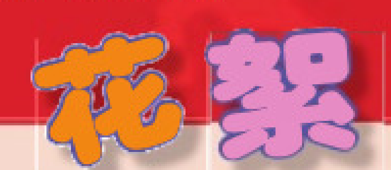
拍摄过程真得非常艰苦，半天丢了半条命！在狂奔中伺机拍摄，整个一个亡命游击战，在人群中狂奔，闪人、扎入、窜出……鄙人的身法在此发挥得出神入化。由于距离较远，相机能力和高速连拍功能局限性等因素（可能还包括个人技术）的制约，很多照片画质较差，但是基本能看出人在干什么。（**文　第四星云**）





（**拍摄　第四星云**）

山西太原 6月26日



（**拍摄　tycwv**）

湖北武汉 5月29日

前一天晚上早早躺下了，心中却怎么都不能平静，奥运圣火不再是电视上的画面了，它将从我们面前经过，这叫人如何不激动。第二天清早我挤着第一班公交车到达武昌火车站。下车随处可见各处的小贩手持小国旗，头戴红丝带，脸贴五角星。

刚到武珞路，就看到了火炬传送的先锋队，然后奥运会三大赞助商的宣传车从前面开过，接下来开过来一辆大客车，走下手持火炬的人，立马全场轰动，他就是这一棒的火炬手。“中国加油，中国加油”如雷声轰隆，我也跟着高呼起来。半分钟后，一团火焰缓缓而来：那就是我魂牵梦萦的奥运圣火啊，终于传到了江城武汉，终于传到了我们身边，突然一种民族自豪感油然而升，这是我第一次真真切切地感受到这种自豪。

伴随火炬手的传递，人群也开始向前涌动，而我也只能目送火炬，但它已经在我心中留下痕迹，这就足矣。“中国加油”随处可见，随处可听，随处可想。盛况空前，万人空巷，武汉从未如此热闹过。（**文　guojian1988828**）

（**拍摄　软盘盘友**）



花絮

上课时，火炬过，呜呼，盛世难得一观。上学途中，警封路，宽阔马路无车走，唯我骑车独行。中午归，心窃喜，众君不明，问曰：汝为何乐耶？答曰：火炬经过人山人海，8点钟去之人基本无缘一见。孤住在合肥。（**软粉　45953839**）

我家苏州的，过了，自出生以来没见过那么壮观的场面。（**软粉　yao_chen**）

千载难逢啊，可惜还是错过了，人实在是多，找了半天愣是火炬影子都没看到，只能看看气氛了。（**软粉　yccc**）

北京语言大学计算机风采大赛

信科举办计算机风采大赛圆满落幕



北京语言大学计算机风采大赛近日举行，本次大赛由信息科学学院主办，并且非常荣幸地得到了北京《大众软件》的赞助。大赛秉承科教兴国、迎接奥运的宗旨，以“科技圆梦五环”为主题，旨在展示北语学生的学术风采和世界最先进的信息技术研究成果，培养学生对计算机的兴趣，激起学生对科技的热爱。



本次大赛出席的有信科院副院长陈霞老师、校团委舒三红等老师、团总支书记王筱棠老师，评委有我院罗智勇、安维华等老师以及来自《大众软件》的嘉宾。15位参赛选手分别来自英语、人文、信科、国商、亚欧5个院系，身穿代表奥运五环的蓝、黑、红、黄、绿五种颜色队服。在各队队员各具特色的自我介绍和精彩的开场亮相之后，角逐正式开始。比赛分为“生存竞争”“观众游戏”“巅峰时刻”3个环节。

经过层层的精彩角逐，信科最终以860分的总成绩取得计算机风采大赛的冠军，最具风采个人奖由我院彭斯同学获得。国商和人文分别以770分和750分的成绩荣获第二和第三，英语和亚欧都获得了优秀奖。通过观众当场投票选出的最默契团队合作奖，由人文队摘得。校领导、信科院领导以及大众软件嘉宾为获奖选手颁发了荣誉证书及由赞助商《大众软件》提供的奖品。北语同学们在这次趣味横生的活动中领略了计算机技术的魅力，扩大了知识的视野，大赛在愉悦的氛围中圆满结束。（信科院通讯员报道）

比赛演讲稿选登

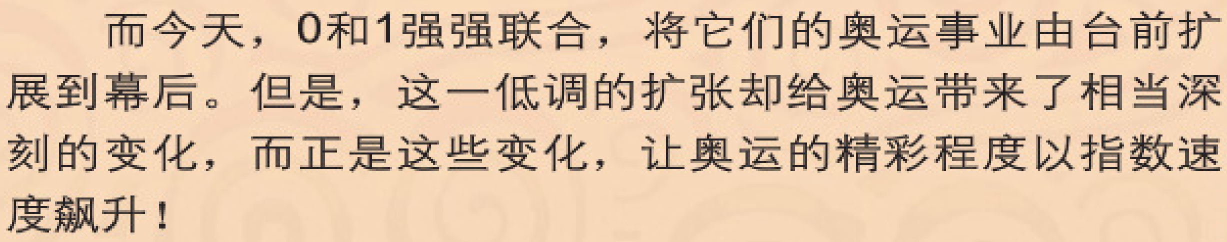
0和1让奥运更精彩

■演讲者 彭斯

如果说奥运会是一锅水煮鱼，0和1就是那圆圆的花椒和长长的红辣椒。我发誓我没有夸张，不信请听以下消息：同志们，朋友们，许海峰获得射击比赛第一名，实现中国奥运金牌史上零的突破！中国人民沸腾了！第一名，那是对奥运精神最大胆、最热烈的追求；零的突破，那是对人类极限最英勇无畏、最动人心魄的挑战！正是一个又一个第一名和零的突破，让奥运会扣人心弦，精彩纷呈！



而今天，0和1强强联合，将它们的奥运事业由台前扩展到幕后。但是，这一低调的扩张却给奥运带来了相当深刻的变化，而正是这些变化，让奥运的精彩程度以指数速度飙升！



说到这里，我看到无数怀疑的目光向我射来。我再次发誓，我没有夸张！如果我说电脑和互联网让奥运更精彩，大家都会点头。是啊，现在的电脑越来越聪明了，别说你打个字，点个鼠标，就是你说句话，点个头，它都能心神领会。可实际上，电脑不仅不聪明，而且真算得上挺笨的了。它唯一会做的就是毫无创意地执行我们输入的程序，程序，简单点说就是安排机器做什么事，以及做这些事的顺序。我们用的是所谓的高级语言，还挺好懂，但到了机器里边几经转化，统统变成了只有它才认得的机器语言，那就是传说中一串串神秘的0和1的组合。然后，它把每一个组合转化成约定好的某个信号，就这样，0和1构成了数字奥运村工程，0和1构成了北京奥运卡工程，0和1构成了科技奥运最坚固的基石！



毫不夸张地说，0和1构筑了信息化、自动化的今天，而信息化、自动化的今天让奥运会发生了天翻地覆的变化！1972年，慕尼黑奥运会上的电子计时器和激光测距仪标志着跑表、皮尺时代的结束。如今，奥运场馆的智能化程度越来越高，电脑的认真敬业在确保比赛公正的同时还不忘给参与者提供更加细致周到的服务。与此同时，0和1构成的信息流绕着地球村飞奔着传送奥运盛况，世界各地的观众可以随时观看精彩纷呈的比赛。



0和1，承载着古老的奥林匹克精神；0和1，象征着信息社会无限的活力！2008，中国将1和0完美组合。你知道那是什么？那是10，那是十全十美的北京奥运！P





没有第1的榜单

■晶合实验室 棍僧

1995年的8月，《大众软件》创刊了，那是个没有网络游戏的时代，是一个单机称王的时代。从那时起，无论TOP TEN如何改变，我的第一束目光都会停留在单机榜单之上，我总感觉那是根，是TOP TEN的根，是大软的根，也是真正游戏的根。

不过这两年来，国内的网络游戏红红火火，运营商、开发商都是赚得盆满钵翻，而国产单机游戏的开发商已经屈指可数，只剩下光谱、宇峻奥汀等依靠吃老本和制作续篇来维持经营。特别是去年宇峻奥汀一度传出将不再开发单机游戏的消息，网上单机的铁杆爱好者还搞了个签名挽留，拯救国产单机的活动。当时看了心里真是酸楚，怎么单机游戏就成了京剧、大熊猫？人家短的好歹200多年了，长的被称为“活化石”，可这国产单机游戏不过才10来年啊。国内这么惨，国外也不见得多好，虽说欧美日本盗版少，销量确实高，但那是沾了游戏机的光，动不动就是多平台，一般都是游戏机首发，等到PC平台往往都说是360的移植版，听着就那么寒碜，好像这PC版整个一个打秋风的穷亲戚。

不信，你就看看这期的单机游戏排行榜，前10名的大作可有一款是真正的创新之作，全部都是续篇。感觉就像到了晚清的茶馆，不信您瞧着：

“仙四爷”和“轩辕（员）外”提着鸟笼进来，伙计“魔三”向他们打招呼。

“仙四爷，你家老太爷还好啊？”

“是啊，要说我们家老太爷身子骨那叫一个硬朗，每顿还能吃三大碗的炸酱面。”

他们先把鸟笼子挂好，找地方坐下。伙计魔三赶紧过来，沏上盖碗茶。他们自带了茶叶。茶沏好，仙四爷和轩员外向临近的茶座让了让。只听门外一阵马蹄声响，“极品”家的两位公子快步而入。进门拱手：

“各位老少爷们，我们兄弟有礼了。”言毕，匆匆向内院走去。

魔三一边倒水，一边感叹道：“看人家有钱有势，轻车快马的，不像俺被人买来卖去。”

“我说魔三，你也太不开眼，他家无非是有几个钱，捐了个顶子罢了。论正途，还得是科举出身。啊～”

人们随声看去，不由一齐躬身行礼，“给三老太爷请安勒。”魔三赶忙上前，搀着三老太爷一力奉承道：“三老太爷～，谁不知道您家，自大清龙兴至今，您家历十一朝不倒，代代金榜题名，辈辈的翰林，他们哪能和您比啊。”

不想魔三的这几句话，惹恼了旁边的两位少爷，别看人家年纪轻轻，那已经荫得了三品的顶戴，两位少爷一下子把盖碗搂下桌去，啪的一声，摔个粉粉碎。翻手抓过魔三的脖领。

“冠爷、实爷，饶了小的吧，都怪我嘴贱不会说话。您二位爷祖上那是跟着太祖出兵放马，一刀一枪挣下来的家业。想当初开国的武将还不就您两家了，‘非法’的都查封了，七八家的‘经理’不也都被您灭了，小的抽我自个两嘴巴给您赔罪了。”

说完魔三左右开弓打了自己两个嘴巴，冠爷、实爷根本不拿正眼瞧一下，只是白着三老太爷。

三老太爷不阴不阳地哼哼着：“要抖威风，跟洋人干去，洋人厉害！英法联军烧了圆明园，尊家吃着官饷，可没见您去冲锋打仗！”

冠爷、实爷真是气疯了，刚要冲将上去，真是说曹操，曹操到，只见一对洋人夫妇挎着胳膊从门前走过。

“那不是‘N先生’和‘C太太’么？这洋人就是不知礼义廉耻啊，听说那洋人男女聚在一起就互相着搂搂抱抱，不堪入目。”魔三在一旁故意把话岔开。别说，一提起这个话题，茶馆里不但回复了祥和，更是一片欢腾了。

每到其时，我都想起茶馆里那句名言“大英帝国的烟，日本的‘白面儿’，两个强国侍候着我一个人，这点福气还小吗？”。是啊，我们每天打着美国的魔兽，踢着日本的足球，福分确实不小，只是这单机，国产的单机真的要完了。今天的单机游戏排行榜已经没有第一代的游戏，明天也许没有游戏的第一了。

也曾有人对我说，时代在进步，网游替代单机是历史的必然。但是如果说优秀替代低劣是进步，那么低劣代替了优秀又将是什么呢？以本期“快车下载榜”和“网络游戏排行榜”为例，一言以蔽之“垃圾聚会”。本人老朽不可雕，但我真的想不出“跑跑卡丁车”“QQ飞车”那里强过“极品飞车”。“天龙八部”比得上“轩辕剑外传”和“仙剑”么？街头蓝球和“NBA Live 08 ”是一个档次的么？更遑论“劲舞团”“QQ炫舞”，卖东西卖的不是游戏，买东西买的也不是游戏，醉翁之意不在酒，秀色可餐啊。

单机让我心痛，网游让我气愤，欢迎板砖，打死我算了，我决定不玩游戏了，2008年15期榜评，我游戏的最后纪念。P



快车 TOP TEN

快车 热门游戏下载排行榜

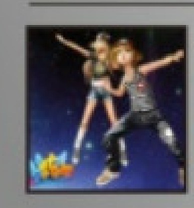




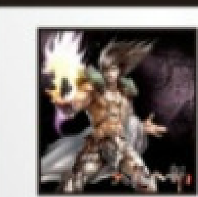
1 跑跑卡丁车 1,039,415



2 劲舞团 881,513



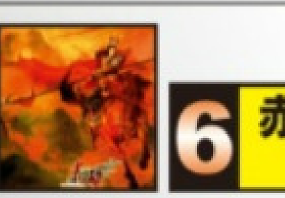
3 QQ炫舞 864,251



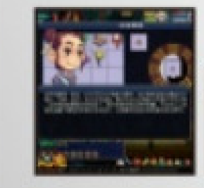
4 天龙八部 801,342



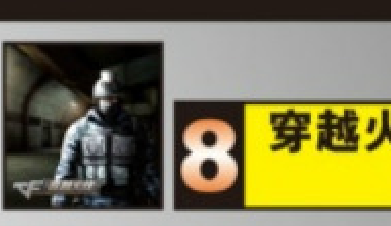
5 魔域 734,105



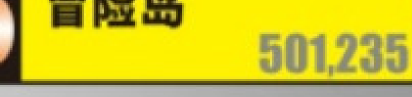
6 赤壁 712,523



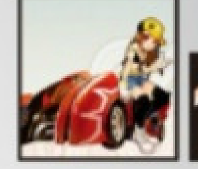
7 梦幻西游 692,354



8 穿越火线 651,352

9 冒险岛 501,235



10 QQ飞车 487,583

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	2379	上海软星	2007年	8.9	↑
2	魔兽争霸III——冰封王座	2356	BLIZZARD	2003年	8.5	↑
3	极品飞车——生死卡本谷	2318	EA	2006年	8.1	↑
4	冠军足球经理2008	2305	Beautiful Game	2007年	6.8	NEW
5	NBA Live08	2295	EA	2007年	8.2	NEW
6	轩辕剑外传——汉之云	2281	大宇	2008年	8.5	↑
7	职业进化足球2008	2264	KONAMI	2007年	8.6	NEW
8	极品飞车——无间追踪	2190	EA	2005年	9.0	↓
9	三国志11	2152	KOEI	2006年	8.8	↓
10	CS 1.6	2073	SIERRA	2001年	8.8	↑

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	跑跑卡丁车	2512	Nexon	2006年	世纪天成	○
2	魔兽世界	2498	BLIZZARD	2005年	第九城市	↑
3	劲舞团	2474	T3 Entertainment	2005年	久游网	↓
4	诛仙	2425	完美时空	2007年	完美时空	↑
5	梦幻西游	2380	网易	2003年	网易	↑
6	泡泡堂	2362	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
7	天龙八部	2231	搜狐	2007年	搜狐	↓
8	QQ飞车	2167	腾讯	2008年	腾讯	↑
9	街头篮球	2044	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↓
10	巨人	1996	巨人网络	2008年	巨人网络	NEW

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）


GamEdge®
Gaming is
a lifestyle.
上海卡曼奇企业管理有限公司
诚征加盟



邮发代号：82-726
售价：￥6.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN